
SUPER
CONSOLAS
275 PTAS. • Nº 5
MICKEY MOUSE 2: LAND OF ILLUSION
Acompaña a tu héroe en sus nuevas peripecias
TODOS LOS DIBUJOS PREMIADOS DEL CONCURSO RISKY WOODS
Y ADEMAS MAPAS Y TRUCOS DE:
«TAZMANIA»
«ANOTHER WORLD»
«MEGAMAN 3»
«TINY TOON»
ROBIN HOOD
PRINCE OF THIEVES
ROBIN HOOD El principe de los ladrones en tu consola
GRAN CONCURSO ACTION REPLAY ¡Tú puedes ser uno de los 25 ganadores!
EDITORIAL NUEVA PRENSA, S.A.
8 414090 202770
00005




# La Estrella del n

**Super Nintendo** presenta la conversión más fantástica de la mejor superproducción de todos los tiempos: **Super Star Wars.**

- **Con 14 niveles de película** que combinan todos los tipos de juego en un solo cartucho: arcade, plataformas, simulador...
- **Supergráficos en 3D** y espectaculares rotaciones en Modo 7, que te proporcionarán una auténtica sensación de realidad.
- **Menú Especial de Programación,** para escuchar toda la banda sonora de la película en sonido stereo - digital.
- **Posibilidad de seleccionar** entre los protagonistas: Luke Skywalker, Han Solo y Chewbacca. Y como adversario, el temible Darth Vader.

Y por si todo esto fuera poco, **Super Star Wars** lo encontrarás ahora, también, junto a **Super Mario World** y **SUPER NINTENDO** en el **SUPER PACK ESTRELLA**, con un recio inigualable en toda la galaxia.

SUPER STAR WARS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER MARIO WORLD

¡Explora nueve mundos y 96 niveles de acción sin límite!

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

## El SUPER PACK ESTRELLA

Incluye:

- Super Star Wars
- Super Mario World
- Consola Super Nintendo
- Mando de Control
- Adaptador a Corriente A/C
- Cable Conector RF.
- Suscripción al Club Nintendo

# uevo Super Pack












ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41




SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BIT
Nintendo

SUPER

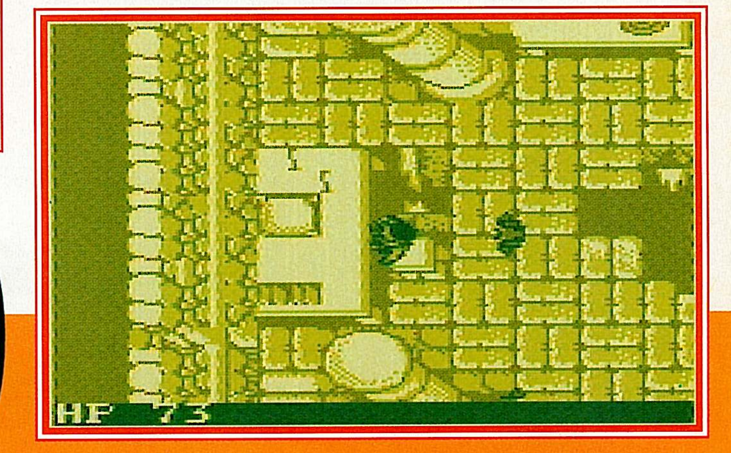
# CONSOLAS

# SUMARIO











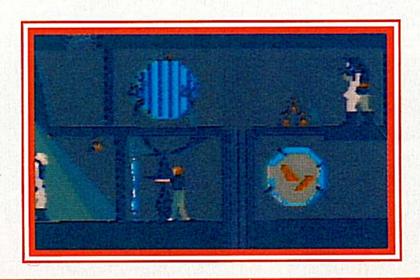


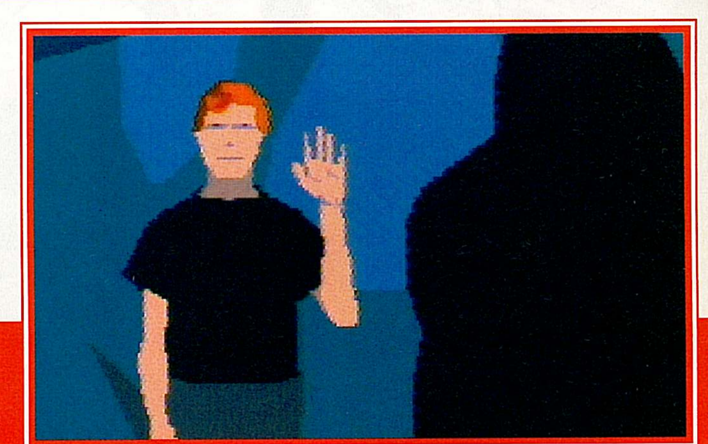












# SECCIONES



**Como cada mes, aquí estamos de nuevo mirando por encima el contenido de la revista, y lo cierto es que a vista de pájaro la visión es realmente prometedora. Noticias, periféricos, un reportaje especial sobre los ACTION REPLAY y su concurso correspondiente. No esta mal ¿verdad? También, y como lo prometido es deuda, publicamos los resultados del concurso del RISKY WOODS y aprovechamos para felicitar a los ganadores. Por cierto, los cartuchos están ya en camino hacia sus felices destinatarios.**

**Siguiendo con nuestro repaso, le llega el turno a los verdaderos protagonistas de nuestra revista: los juegos. Este mes contamos entre otros, ni más ni menos que con ROBIN HOOD, el héroe del bosque de Sherwood. MICKEY MOUSE 2 en Master System es la confirmación de que la frase sobre las segundas partes no tiene por qué cumplirse necesariamente, porque este juego es realmente bueno. ¿Qué decir de los TINY TOONS? Música superdivertida, gráficos y animaciones perfectas, un juego 10. Rodando, rodando, llegamos al apartado de los mapas. Para empezar ANOTHER WORLD, una obra de arte de SUPER NINTENDO, con una de las mejores presentaciones realizadas jamás. 14 páginas hicieron falta para desentrañar todos los secretos del mapa y fases de MEGAMAN 3, pero el resultado ha merecido la pena. Juzgazlo vosotros mismos. El Diablo de Tazmania nos hizo una visita y se zampó el solito 12 páginas contándonos todos sus trucos.Y así llegamos al final un poco cansados y con las prisas de última hora como siempre, pero con la sensación de que el resultado ha merecido la pena. Hasta el mes que viene.**


**Administrador General:** José Ignacio Pérez Moreno
**Director Editorial:** Miguel Julio Goñi Fernández
**Director:** José Emilio Barbero
**Redacción:** Mario de Luis García
**Colaboradores:** Enrique Rex, Jose Luis Sanz, Felix J. Fisico Vara, Saul Braceras, Jorge Gamio, Juan Carlos Sanz, Victoriano Briasco (Ilustraciones)
**Diseño:** Luis de Miguel, Estudio
**Jefe de Publicidad:** Juan Carlos Fernandez del Pino
**Fotografía:** Jorge Gamio
**Publicidad:** Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12
**Asesores de Marketing:** Rafael Muñiz, Ana Pérez Ferreiro

**Editorial Nueva Prensa, S.A.**

**Redacción y administración** Pza. del Ecuador, 2, 1 ºB 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12
**Suscripciones** Carmen Marín Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12

**Fotomecánica** Iglesias S.A. Amorós, 9. Madrid.
**Imprime** Color Press S.A. Miguel Yuste, 33 Madrid

**Depósito legal:** M- 38.555-1992
Printed in Spain IV 93
**Distribuye** COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60

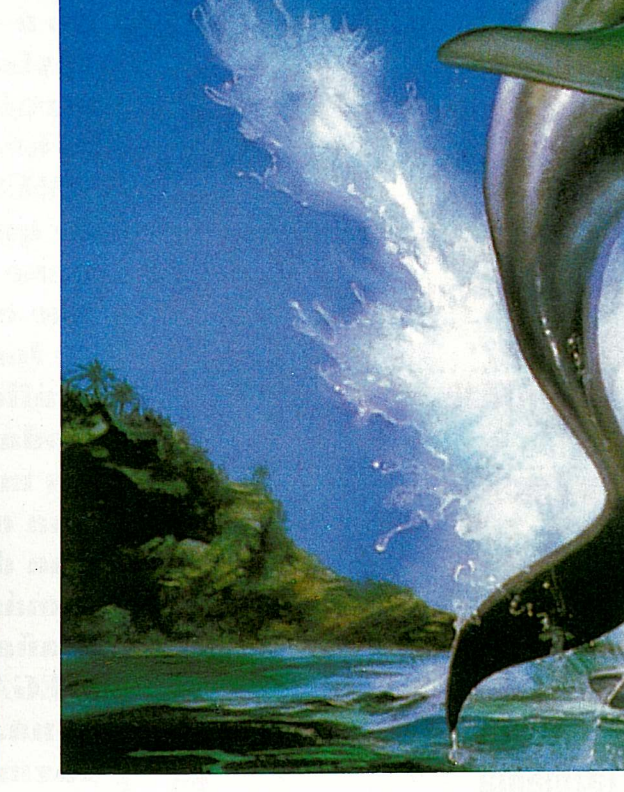
**Distribución en América** Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.

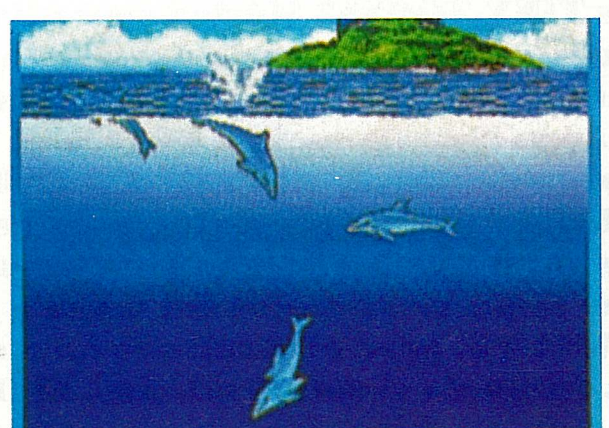
**Importador exclusivo Cono Sur:** CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.

Canarias, Ceuta y Melilla 275 Ptas.

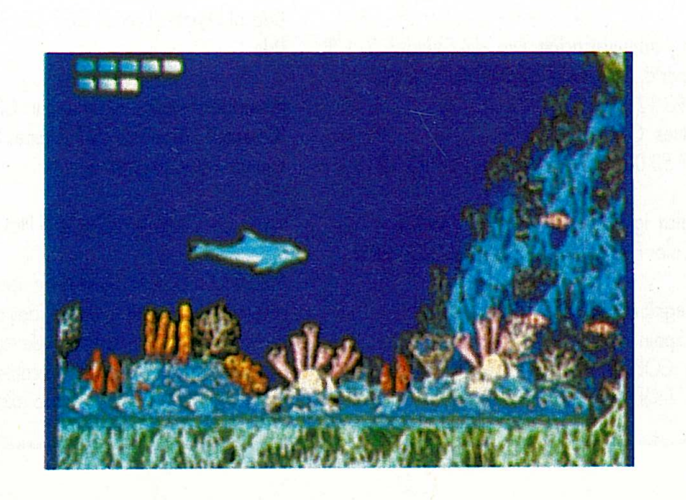


# DOLI

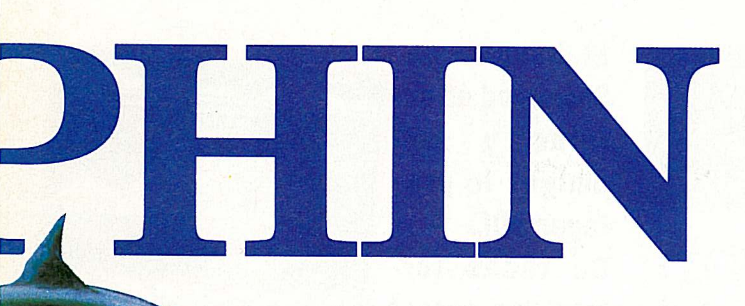


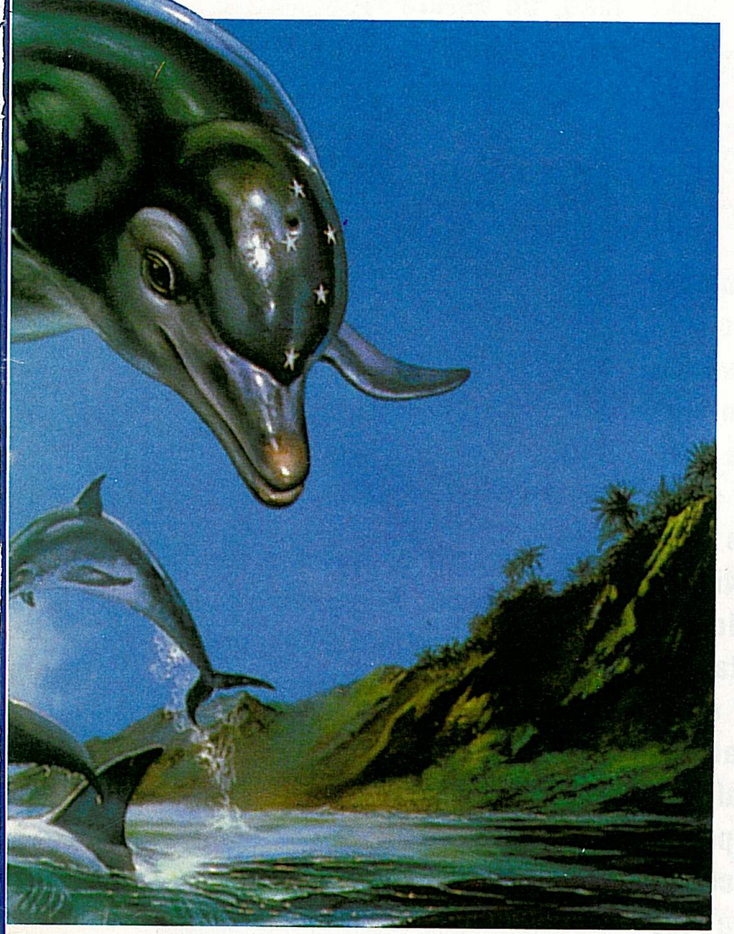


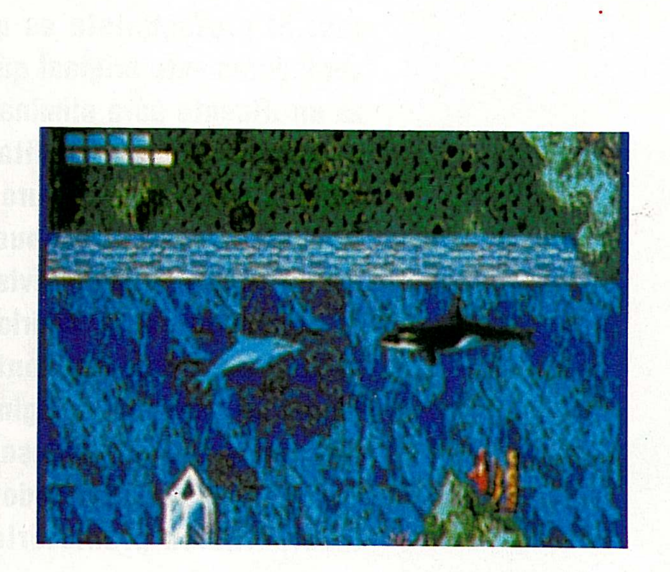
# MOJ



**¡Sumérgete en otro mundo!. Conviértete en un delfín. La inteligencia más grande... donde la profundidad te acerca a la tumba. Tu rapidez de movimientos, el sexto**





# JATE

**sentido ultrasónico, y la búsqueda de un diamante... ¡Agudizan tu ingenio!. Pero recuerda, un delfín no siempre ríe. Su defensa es vital. ¡Mójate!.**

Vive una Aventura

SEGA

## WHIRLO
SUPER NINTENDO.
ERBE.




Tras una historia un poco complicada se esconde un juego que mezcla el arcade con las aventuras. El protagonista es un tipo verdaderamente original que utiliza un tridente para eliminar a sus enemigos, unos trogloditas o similares que a buen seguro tienen más años que los bisabuelos de los redactores de esta revista.

El caso es que este 'Whirlo' es un arcade de scroll horizontal con bastantes toques de originalidad, empezando por el verdoso personaje principal y siguiendo con la ambientación prehistórica, los enemigos, etc.

Las acciones de Whirlo son bastante variadas y, sobre todo, derrochan humor a raudales.

Con todos estos ingredientes seguro que no puedes resistirte a ir a tu tienda más cercana a por él.

## ROBIN HOOD
MASTER SYSTEM.
SEGA.

Ya salió para Game Boy, y ahora en la consola de 8 bits de Sega. El príncipe de los ladrones y bandidos no va a defraudarnos en la Master System con sus aventuras.

El bosque de Sherwood es su reino y sus amigos le protegen allí.

De todas formas, no estará de más que le eches una mano para combatir al malvado Sheriff de Nottingham. El premio a tu hazaña será pasartelo pipa y conseguir rescatar a la bellísima doncella Lady Mariam.

## SUPERMAN
MEGA DRIVE.
SEGA

La verdad es que ya nos preguntábamos cómo un superhéroe de la fama y el carisma de Superman no aterrizaba por nuestra consola, y en lo que nos lo estábamos preguntando a aterrizado el cartucho de Mega Drive en las mesas de esta redacción. Bromas aparte, la verdad es que ya iba



siendo hora de que alguien obtuviera la licencia de este popular personaje que tantos y tantos cómics ha vendido.
Con sus superpoderes, la vista, la superfuerza, el oído y su aguda inteligencia, luchará de forma implacable contra el mal hasta conseguir la victoria.
Si no te lo crees lo mejor es que eches un vistazo a las fotos que acompañan estas lineas... ¿A que prometen? ¿Eh?

## KRUSTY'S FUN HOUSE

GAME BOY

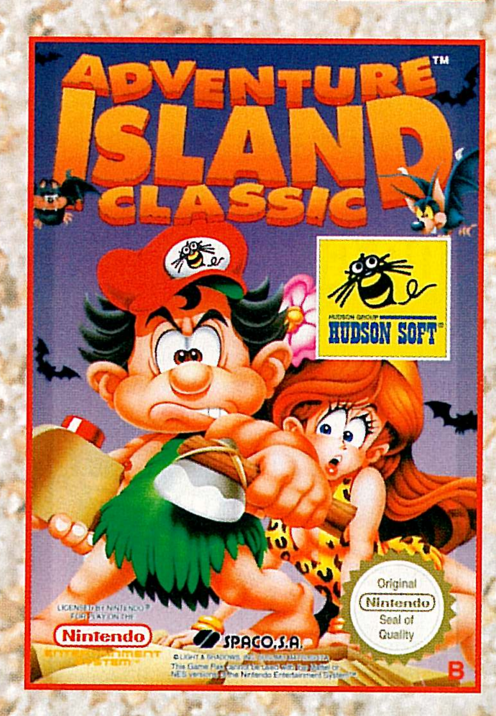
ERBE

Este juego ya ha salido para Super Nintendo y Mega Drive no hace mucho, y como ha tenido una buena acogida ha sido versionado para la consola portatil de Nintendo. Krusty está en un grave aprieto porque su parque de atracciones ha sido invadido por ratas y otros bichitos. Si el payaso preferido de Bart no quiere arruinarse deberá librarse de los animales de su querido parque de atracciones. Bart, Homer y Sideshow también estarán presentes en la aventura para ayudar a Krusty en su entretenida labor. Un nuevo juego en definitiva de la saga de los Simpsons.

## ADVENTURE ISLAND CLASSIC

NINTENDO

SPACO



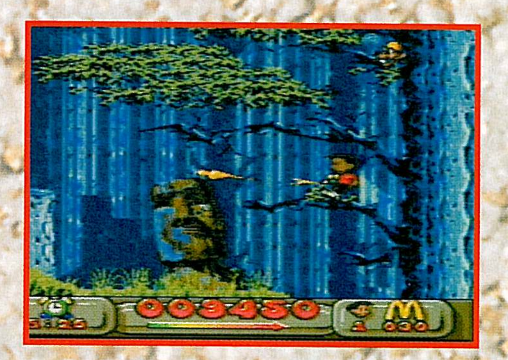

La princesa Leilani ha sido raptada por el Doctor Evil Witch y ha sido llevada a la isla Adventure Island del sur del pacífico. Tu misión será rescatarla. Para ello tendrás que ir a la isla completamente desarmado y enfrentarte a un montón de peligros si quieres conseguir tu objetivo.
En la isla están ocultos tu patín, las hachas, comida y todas las herramientas, así que tendrás que explorarla a fondo para no dejar escapar nada.
El Doctor Evil ha llenado la isla de enemigos que no te lo van a poner nada fácil, de forma que tendrás que luchar contra arañas, serpientes, vampiros y demonios.
La tarea no es sencilla pero la princesa te está esperando, no la defraudes.

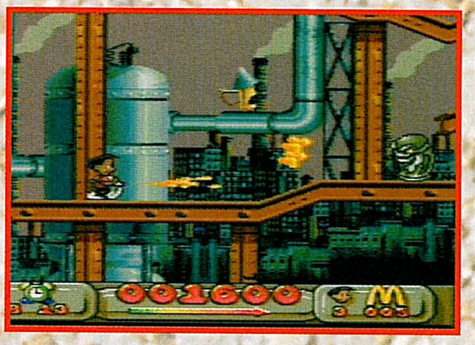
## GLOBAL GLADIATORS

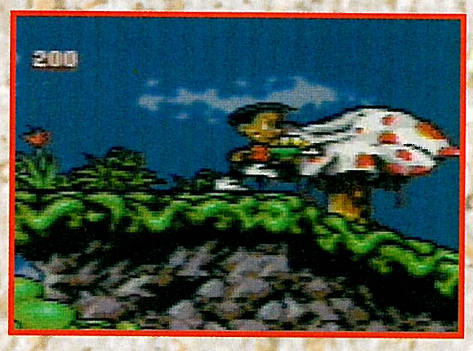
MEGA DRIVE.

SEGA.

Un juego evidentemente ecológico, porque el argumento es conseguir limpiar el mundo de basuras radioactivas. Los protagonistas son los Mc Kids, esos chicos locos por la hamburgurguesas de McDonalds.





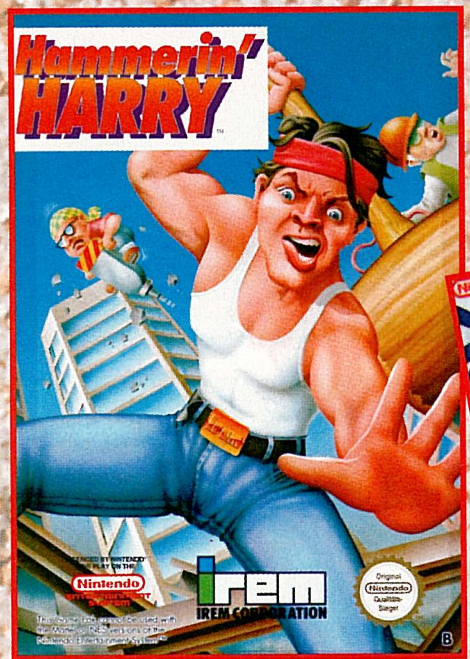



Esta vez su misión será recoger los diferentes parajes enfrentándose a las amenazas mutantes y seres producto de la radiación.
Los personajes, Mick y Mack se ayudarán mutuamente (jugando a

dos jugadores) para dejar nuestro planeta otra vez de color verde.
La música y los gráficos son dignos de una película de dibujos animados y el juego pertenece al género de los juegos de scroll de arcade horizontal con montones de fases y distintos enemigos. Horas de diversión garantizadas con los Mc Kids.

## HAMMERIN' HARRY

NINTENDO
SPACO




El 'prota' de este singular juego no es otro que un habilidoso carpintero.
¿Carpintero? Sí, un carpintero que contempla atónito como la ciudad que el ha construido durante toda su vida a golpe de martillazos es invadida por una banda de clavos oxidados. Habéis oido bien, una banda de clavos oxidados.
El caso es que Hammerin' Harry va a utilizar su martillo para tratar de devolver la normalidad a su ciudad y edificios.
El juego es un arcade en toda regla en el que podrás encontrar un montón de items para mejorar las condiciones de Harry: el reloj que ralentizará los movimientos de sus enemigos, el rayo que los destruirá en un instante, la bebida isotónica que te repondrá de los golpes sufridos, el mega-martillo, para sacudir a diestro y siniestro sin piedad, y un largo etcétera.
Por si fuera poco, el juego dispone de cinco estupendos y variados niveles para que nadie se aburra. Bien por Harry.

## TOP GUN

GAME BOY
ERBE




Es ya un nombre legendario dentro de los juegos de ordenador y consola, debido a la gran popularidad que en su día adquirió la película, y que nos propone pilotar un F-14 Tomcat en las acciones más arriesgadas e intrépidas.
Un juego mezcla entre los arcades y los simuladores de vuelo. Va a ser difícil que con toda esta fama este juego no sea un auténtico bombazo.
Por lo menos tiene a su favor el ser un juego original, ya que los simuladores no abundan precisamente en la Game Boy.
Seguro que tú también te diviertes imitando al protagonista de la película en sus arriesgadas misiones. La única pena es que no salga en la Game Boy una protagonista tan espectacular como en la película. Todo no podía ser.

## NHLPA HOCKEY 93

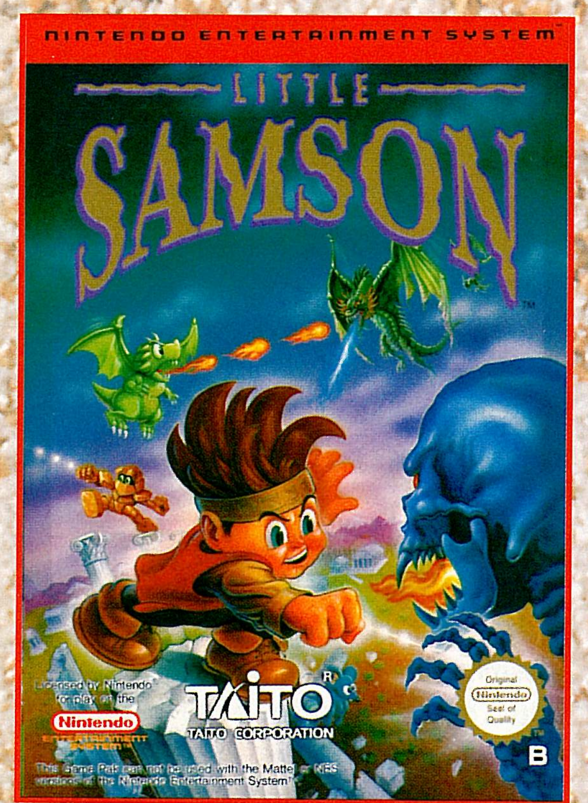
SUPER NINTENDO.
DRO SOFT

Los juegos deportivos siempre son bienvenidos para cualquier consola en la que aparezcan y si tienen la calidad de éste mejor aún. El Hockey 93 ha sido publicado ya en Mega Drive obteniendo un considerable éxito y es por eso por lo que ahora le toca el turno a la consola de 16 bits de Nintendo.
La clave de este fabuloso juego no está en unos gráficos espectaculares o en unos efectos sorprendentes, sino en una jugabilidad cuidada hasta el límite, lo que engancha al jugador más exigente desde la primera partida.
Por si fuera poco, se puede jugar a dobles con lo que la addición es casi irresistible.
El scroll y los gráficos están verdaderamente bien pero no se puede negar que lo mejor es la idea. Si tienes alguna duda no tienes más que comprobarlo.

## LITTLE SAMSON

NINTENDO.
SPACO.

Lo primero que hay que decir de este juego es algo que salta a la




vista: sus gráficos son excepcionales. Los decorados, los fondos y, sobre todo, el colorido, hacen de este juego uno de los mejores que ha pasado por esta redacción en mucho tiempo.

El objetivo del juego (que no importa demasiado, por cierto) es liberar el castillo de la amenaza del malvado príncipe de la oscuridad Ta-Keed. Para ello, el pequeño Samson (chaval de reducidas dimensiones con poderes verdaderamente prodigiosos) deberá convertirse en varios personajes según las circunstancias.

Para algunas zonas se transformará en un dragón que, por supuesto, puede echar fuego por la boca, un astuto y pequeño ratoncillo o una estatua viviente de piedra.

Como véis este 'pequeño Sanson' es un gran transformista que promete hacérnoslo pasar muy bien.




## ALIEN 3

GAME BOY.
ERBE.

Y más licencias de películas alucinantes. En esta ocasión debes asumir el papel del sargento Ripley en su lucha desesperada contra un ser de otra galaxia. El bichito en cuestión se irá cargando uno a uno a todos los miembros de la tripulación hasta que de con nuestra intrépida sargento que con tu ayuda le pará los pies. El dichoso alienígena, por si alguno no vio la película, escupía cosas verdosas (ácido corrosivo) con toda la mala educación del mundo, además de tener otras habilidades igualmente mortales y peligrosas para tí.

Por fortuna, la aeronave espacial Nostromus está llena de armas láser, bazookas y desintegradores, que Ripley puede recoger en un momento determinado si pasa cerca de ellas.

La única solución para acabar con los Aliens es recorrer toda la nave e ir esquivando peligros y criaturas hasta llegar al desafío final. No será tarea fácil pero seguro que Ripley lo tuvo mucho más difícil en la pelicula que nosotros en la Game Boy. ¡Alguna ventaja teníamos que tener!




## BEST OF THE BEST

NINTENDO.
ERBE.

En el número pasado de nuestra revista os contábamos que un fabuloso juego de Karate había salido para Super Nintendo y Game Boy. Pues bien, ahora le toca el turno a la Nintendo, donde el juego ha sido realizado con grandes dósis de calidad técnica.

Buenos gráficos, movimientos y sonidos y, sobre todo, la acción y adicción propia de un juego de lucha. Para los que no leyérais el número anterior de 'Super Consolas', el juego se desarrolla en un ring parecido al de los juegos de boxeo, lleno de público, fotógrafos, comentaristas y periodistas. Al fin y al cabo el Karate es un deporte verdaderamente espectacular y se está compitiendo para conseguir el título mundial.

Lo bueno de pelear en consola es

que la única sangre que aparece es la de la televisión y uno se lo pasa de lo lindo pegando patadas espectaculares y enlazando golpes y llaves.

## YOSHI'S COOKIE
GAME BOY
ERBE.




¡A la rica galletita para el nene y la nena! Eso es lo que debe de estar pensando nuestro amigo Yoshi con este juego. No os vayáis a confundir, porque aunque Mario (el único, inimitable y superior) y Yoshi sean los protagonistas, este juego no se parece en absoluto a la saga de juegos de 'Super Mario'. Para ser más exactos, este juego está dentro de la línea del Tetris o el Columns.

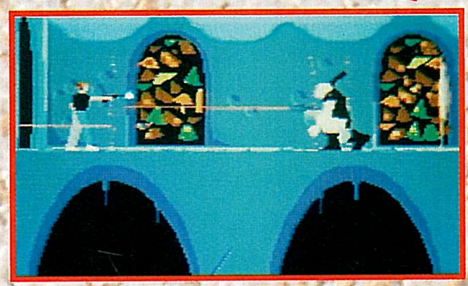
Ahora se trata de agrupar galletitas de diversas clases para impedir que la pantalla se llene de ellas. Como véis el argumento y la idea son verdaderamente simples, porque es uno de esos juegos en los que te pones a jugar prácticamente sin haberte leído las instrucciones, de lo más simple y divertido a la vez.
Esperemos que nuestro amigo Yoshi no se atragante con las galletas.

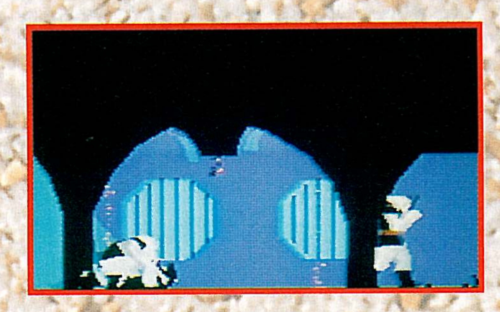
## ANOTHER WORLD
MEGA DRIVE
SEGA.

También el mes pasado comentábamos la sonada aparición de es-



te jue-





go para Super Nintendo. Pues bien, como lo bueno parece extenderse ahora llega a la consola de 16 bits de Sega.
Para el que no se fijara en el comentario del número anterior, este juego traslada a su eventual poseedor a un alucinante mundo imaginario, debido al fallo que se produce cuando un físico experimenta con un acelerador de partículas.
El juego es puro cine y los planos y tomas tienen el sello de la mejor producción de la Warner. La presentación es algo para lo que faltan palabras aunque sí se puede decir que su autor tiene una imaginación desbordante.
Mejor que ahorremos elogios para otros juegos aunque la verdad este se los merece todos.

## STARWING
SUPER NINTENDO.
ERBE.

Como ya habréis adivinado por las pantallas y presentación adicional, estamos hablando de 'Star Fox', el mega juego y lanzamiento



estrella de Super Nintendo para estas fechas. La fama anticipada de este juego viene por la incorporación de un chip especial dentro del cartucho que se encarga de realizar operaciones matemáticas, rotaciones, giros y otros efectos especiales a gran velocidad.

Gracias a ello, está especialmente indicado para juegos tridimensionales, donde la perspectiva requiere complejas operaciones de cálculo.

Es por eso por lo que los juegos tridimensionales no suelen abundar en consola y sí en ordenador. Sin embargo, los responsables de esta compañía han decidido dar un paso adelante con el desarrollo de este chip que seguramente a partir de ahora se incorporará en un montón de juegos tridimensionales.

En este caso se trata de una compleja aventura y arcade espacial y os podemos asegurar que la primera toma de contacto ha sido sobrecogedora en todos los aspectos. Bien por las nuevas ideas y la imaginación.

## PUSH OVER

SUPER NINTENDO.

ERBE.

Este super juego ya vió la luz en Pc y otros ordenadores, alcanzando un éxito considerable. Ahora le llega el turno a la consola de 16 bits de Nintendo, la Super.

La mecánica del juego es totalmente alucinante porque se trata de derribar fichas de dominó. En cada pantalla y nivel, aparecen una serie de fichas de dominó dispuestas de una forma determinada.




Con un número básico de movimientos y unas herramientas determinadas, se trata de empujar una y conseguir que ésta a su vez vaya derribando una por una a todas las demás sin dejar ninguna en pie.

Recuerda un poco a aquellas exhibiciones que salían en la televisión en las que una persona tiraba miles y miles de fichas de dominó empujando tan solo una.

Pues bien, eso es exactamente lo que deberemos de hacer, contar con piezas que cambian el impulso de sentido, lo transmiten a dos fichas, de una altura a otra, etc.

En definitiva se trata de resolver las pantallas una a una como en el juego de los Lemmings. Pues bien, 'Push Over' lleva camino de conseguir tantos o más premios como los Lemmings, así que no hay que dejarlo escapar.

## SUPER SWIV

SUPER NINTENDO.

DRO SOFT.

La firma Dro Soft apuesta fuerte por el mundo de las consolas y la Super Nintendo con nuevos cartuchos. Para su debú ha elegido un terreno seguro. El género de los arcades, que aunque está bastante poblado, por cierto, desde siempre ha sido un valor que no falla para un buen adicto a las consolas que se precie. Por eso, la firma madrileña se ha decidido por este estupendo arcade.

Nada más conectarlo a la consola salta a la vista que es verdaderamente espectacular tanto por su presentación como por sus gráficos.

El sonido de los disparos, las explosiones y el diseño al más puro estilo japones hacen de este juego un título imprescindible en cualquier colección para un consolero de pro que se precie.







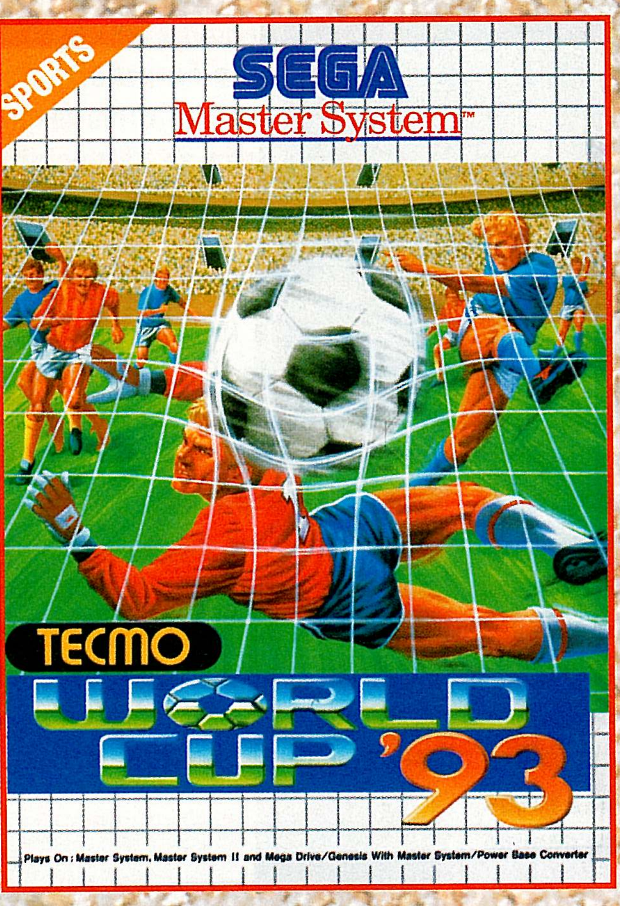
## TECMO W.C. SOCCER

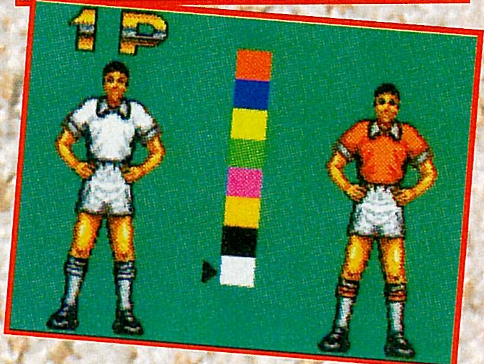
MASTER SYSTEM.

SEGA.

¡Gooooooool! Si, por enésima pero ni muchísimo menos por última vez nos encontramos frente a un

juego de fútbol. Seguro que el primer troglodita que le pegó una patada a una piedra no tenía ni idea de la que estaba a punto de liar.
Esta vez, el juego es una licencia de Tecmo, unos populares creadores de máquinas recreativas, así que como os podréis imaginar la jugabilidad ha sido ajustada al máximo.
Hay opciones para jugar partidos, liguillas, mundiales, un jugador, dos jugadores, realizar cambios, definir alineaciones, etc. Vamos, que te puedes sentir como el mismísimo Javier Clemente controlando a todo el equipo.
Los gráficos son de gran calidad y el sonido y la acción están a la altura de las circunstancias de esta buena y adictiva licencia.




## MEGALOMANIA

MEGA DRIVE.
SEGA.

En Mega Drive hay arcades, aventuras, juegos de lucha, de acción, de idea al estilo del Tetris, y juegos como este. ¿Juegos cómo éste? Sí, de estrategia y acción a la vez.
El objetivo del juego es conseguir el mayor poder posible en una civilización que comienza. Hay varias épocas dentro de las que tienes que poner a prueba tu ingenio y habilidad. comienzas en una primitiva civilización en la que primero debes recolectar objetos, comida y todo aquello que te haga más poderoso. Con el tiempo, tu población comienza a hacer cosas por si sola, producen objetos, inventan cosas, etc.
De esta forma, poco a poco vas consiguiendo niveles mayores de civilización y tu posición es cada vez más ventajosa respecto a los otros nucleos de población.
El juego, recuerda en su concepción al Sim City y Populous. Así que ya sabéis con lo que os váis a encontrar. Un mundo a vuestros pies.



## STEEL TALONS

MEGA DRIVE.
SEGA.

Entre los lanzamientos de este mes no podía faltar un arcade al más puro estilo clásico y tradicional. Armamento sofisticado, movimientos rápidos y suaves, montones de items y todas esas cosas que hacen las delicias de los buenos amantes de los arcades. Pues bien, todo esto y muchas más cosas

las reúne este espectacular juego.
Los gráficos están a prueba de los más exigentes y los sonidos de los disparos y las explosiones son de los más realista.
En definitiva, un producto que no defraudará a los amantes de este género.



## CRASH DUMMIES

GAME BOY

ERBE.



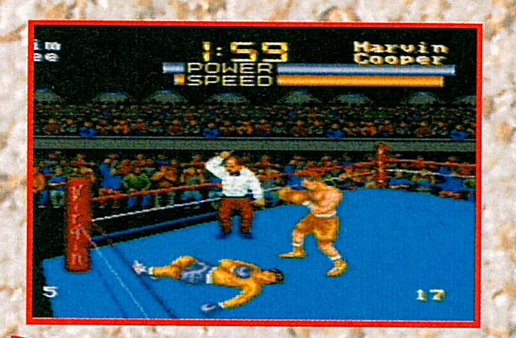

Este par de gemelos son verdaderamente curiosos. Para empezar son algo parecido a unos muñecos con vida propia que se desmontan a tortazo limpio. La historia es algo así como que en los Estados Unidos han hecho una campaña de protección vial que utiliza a estos dos muñecos 'los crash dummies' para demostrar que hay que ponerse el cinturón de seguridad, respetar las señales, no pasarse mucho con la velocidad, etc. Vamos, lo que se dice una campaña de concienciación ciudadana en toda regla.
El caso es que los responsables de Nintendo han pensado que la mejor forma de educar a la población es con buenas dosis de humor, y han hecho un juego la mar de divertido para Game Boy. Por supuesto, en el juego intervienen los coches y todas aquellas actividades en las que se utilizan muñecos 'crash dummies' para lanzarlos contra un muro, tirarles por una pista de esquí o meterles en un coche sin frenos. Seguro que ya sabéis a quién nos estamos refiriendo. Ahora puedes ocupar su lugar y vivir sus emociones sin correr el más mínimo riesgo, excepto que se te acaben las pilas.

## MUHAMMAD ALI BOXING

MEGA DRIVE.

SEGA.

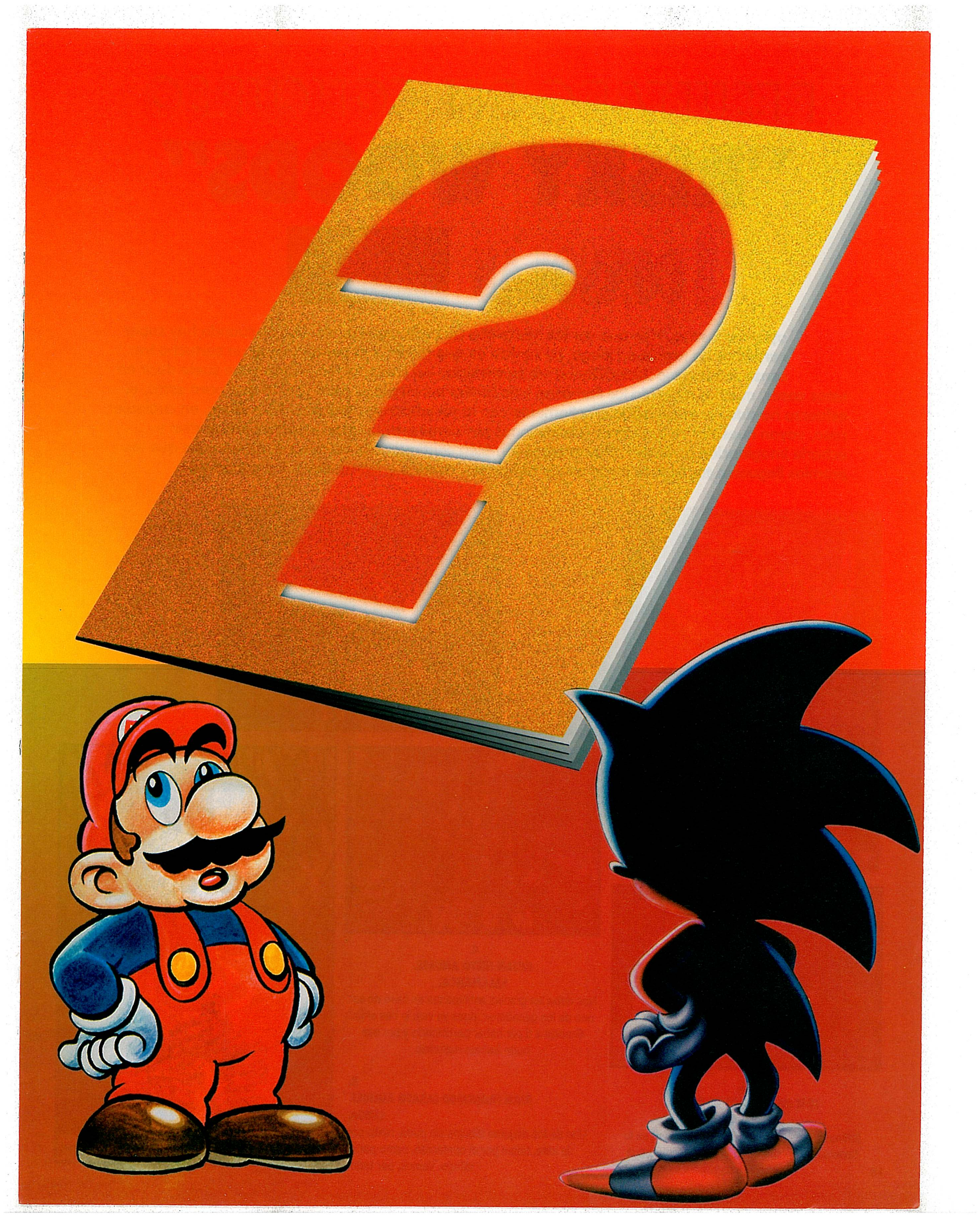
¡Paff! ¡Punch! Izquierdazo por aquí y derechazo por allá. Esta es la singular filosofía de uno de los boxeadores más grandes de toda la historia y, por supuesto, mundialmente reconocido por todos.







Aunque ya existieran títulos de boxeo para Mega Drive como George Foreman o Evander Hollyfield seguro que este cartucho se va a abrir un hueco importante en el mercado (aunque sea a puñetazos).
Al fin y al cabo es un juego deportivo y de lucha, ingredientes más que suficientes para vender una buena tacada de cartuchos en éste nuestro mundillo particular de las consolas.

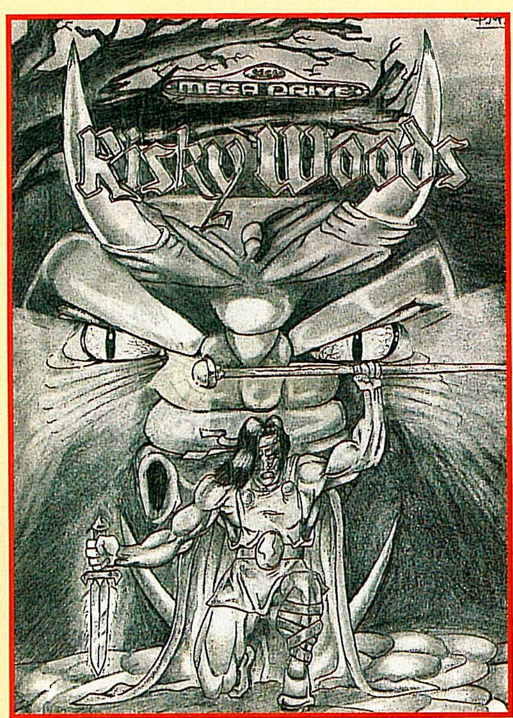


# RESULTADO DEL CONCURSO "RISKY WOODS"

SUPER CONSOLAS




Vaya, vaya, vaya. Hay que ver las maravillas que sois capaces de dibujar cuando hay super cartuchos de regalo en juego. La verdad es que merecía la pena, porque un cartucho tan sensacional como 'Risky Woods' no se consigue así como así. En fin, como se suele decir en estos casos, muchos han sido los llamados y no tantos los elegidos, pero seguro que para estos, el esfuerzo ha sido recompensado ampliamente con la recompensa obtenida. Para todos, en cualquier caso, vayan nuestras más efusivas felicitaciones por demostrar un gran espíritu participativo y echarle imaginación al asunto. Prometemos también continuar con nuevos concursos para que los premios lleguen a todos más tarde o más temprano. Gracias y felicidades a los ganadores.





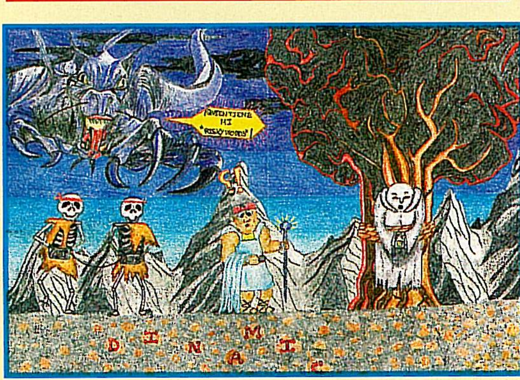

**1.**
**PABLO MOLINA AGUILERA.**
**Cornella. BARCELONA.**
Un alucine en blanco y negro. ¡Lo que haría este chico con un aerógrafo y unos colores curiosones! Flipante tu dibujo, en serio.



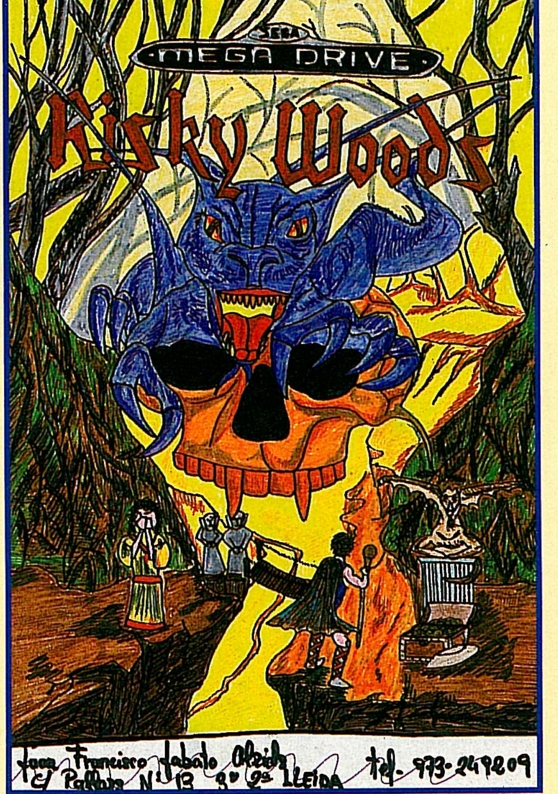
**2.**
**ROBERTO RUBIO FERNANDEZ.**
**El Ejido. ALMERIA.**
Este si que le dio color y mirad como lo dejó. De miedo. Roham en primer plano y esqueletos a montones.




**4.**
**JULIAN NIETO ANDRES.**
**SALAMANCA.**
Nos daba las gracias anticipadas en caso de ser uno de los ganadores, pues ya ves, lo has sido. Gracias a tí por haber participado y por ese buen trabajo realizado

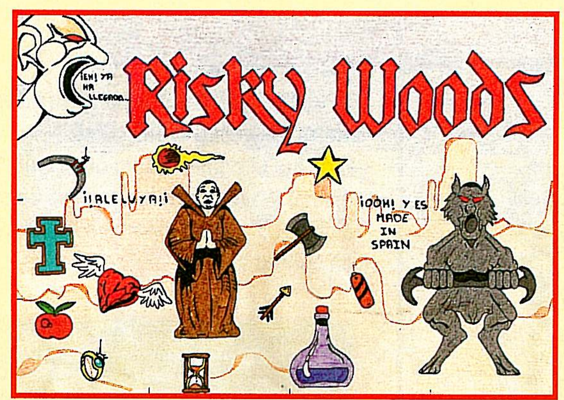


**3.**
**JOSE LUIS GUILLOT DE PABLO.**
**VALENCIA.**
¡Menudo pedazo de monstruo! Si Roham se lo tuviera que encontrar en el juego, seguro que echaba a correr.

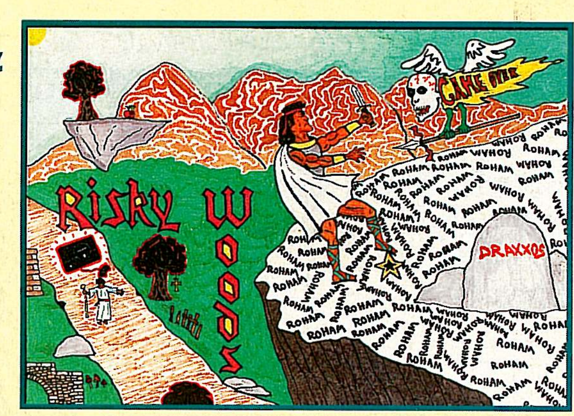



**5.**
**JUAN FRANCISCO JABATO ALRIOLS.**
**LERIDA.**
Uno de los mejores dibujos sin duda, tanto por la idea, como por el contenido, como por el dibujo. Vamos, por todo.

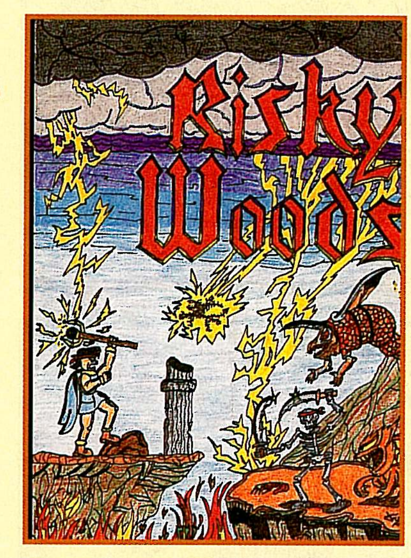
6.
SILVIA CAMA SANTAMARIA.
Puerto Real.
CADIZ.
Pues claro, también las chicas dibujan estupendamente y ésta además, tiene un espléndido sentido del humor.



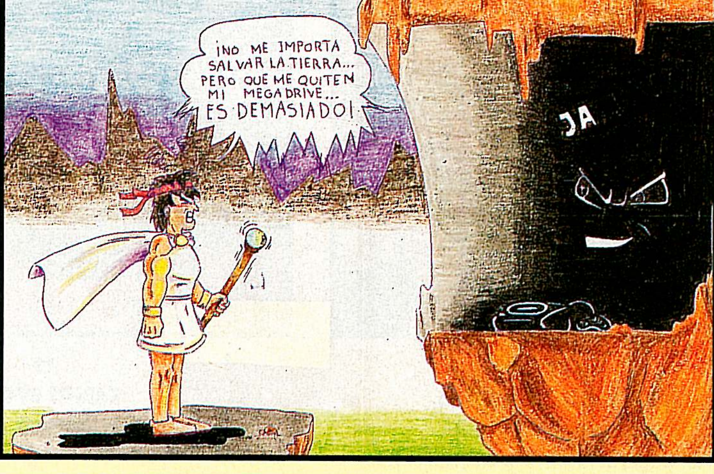

**10.**
**VICTOR SANCHEZ FONSECA.**
**El Berrón.**
**ASTURIAS.**
Un dibujo algo surrealista pero ya sabéis lo que dicen: en la variedad está el gusto.



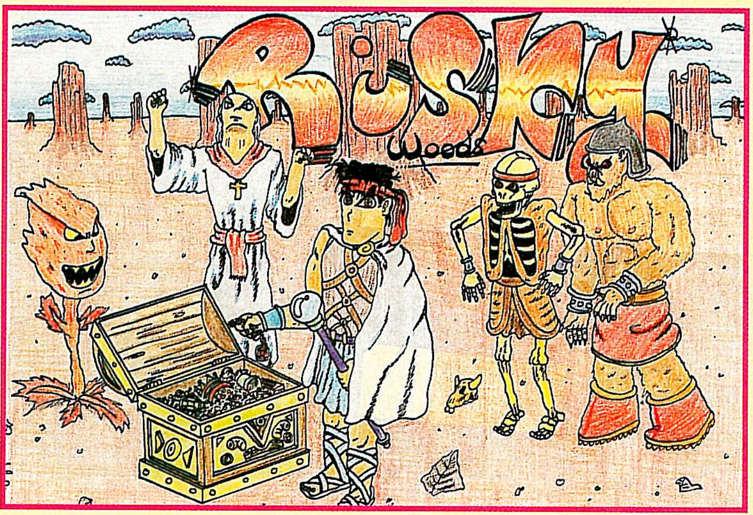

**8.**
**FRANCISCO NICOLAS OLMOS BLANCO.**
**MADRID.**
Publicamos tus dos dibujos, por que los dos son sensacionales. Felicidades por haber ido a asegurar de esa forma el premio.

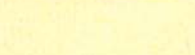



**7.**
**GUILLERMO MIGUEL MARCHDOLS.**
**BALEARES.**
Otro que ha usado la mejor arma que hay en el mundo: la imaginación. Mejor que cualquier item que puedas encontrar en ningún juego.

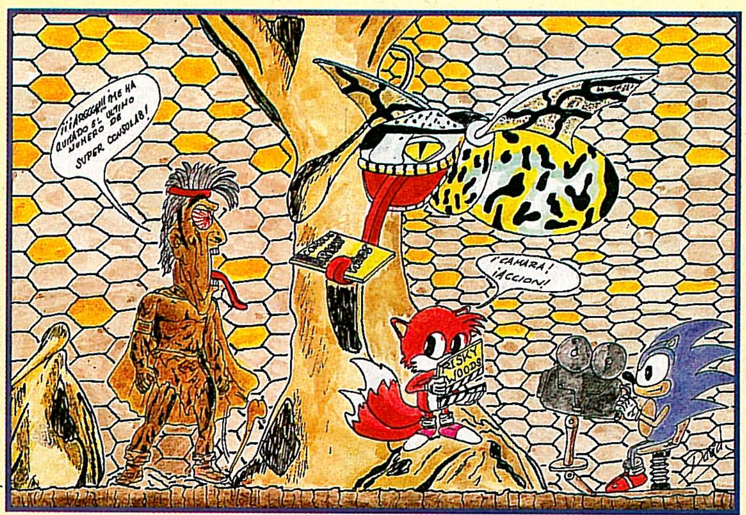



**11.**
**JESUS MARIA RONCERO MORENO.**
**Haro. LA RIOJA.**
Con este son dos los dibujos premiados en blanco y negro. Estaréis de acuerdo en que a pesar de no estar en color tiene una calidad sorprendente.

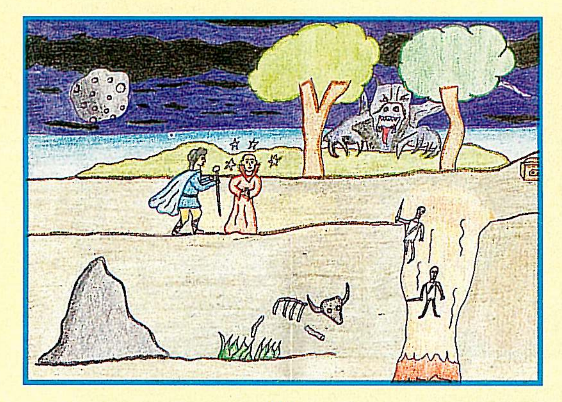


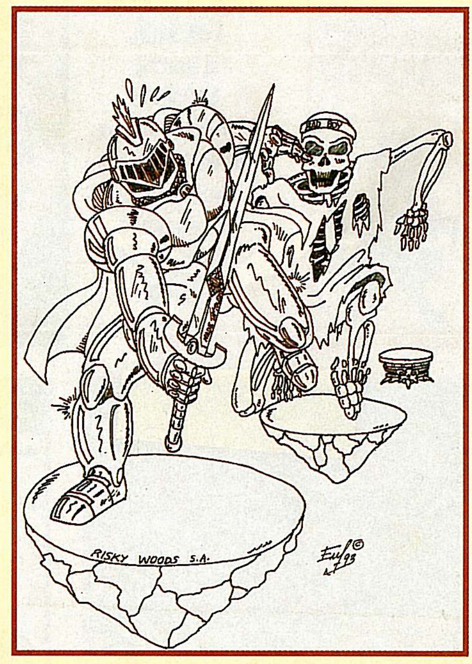
9.
ROGER DEL RIO HERNANDEZ. BARCELONA.
El dibujo tiene un trazo de gran calidad. Es de esos de los que te quedas mirándolos y le sacas un montón de matices de calidad.



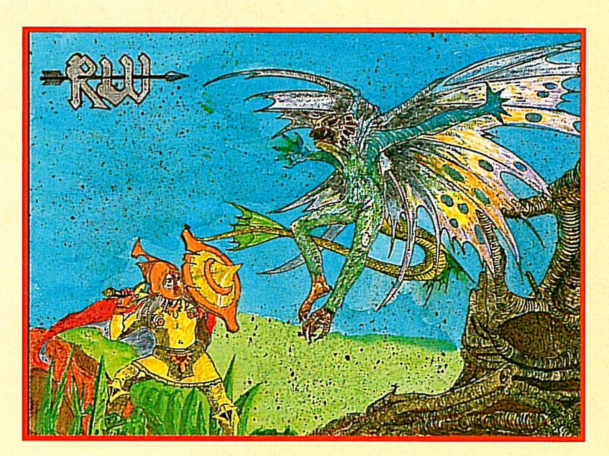

**12.**
**DAVID LUQUE ARGORA.** Mainake. MALAGA.
Un chico que triunfa por la originalidad. Sonic, Tails, Roham, la familia al completo.



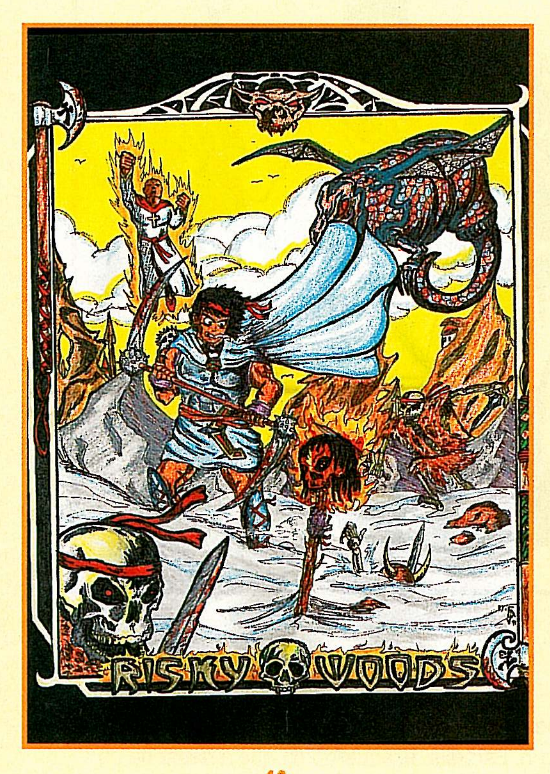
**14.**
**SERGIO VERA BLAZQUEZ.** BARCELONA.
Muy jovencito pero con ganas de triunfar y de pasarlo bien. Tus ganas te han valido un cartucho.



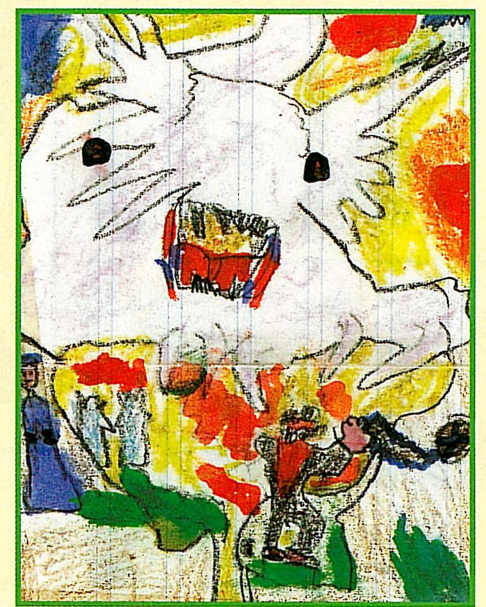

**13.**
**EUGENIO MARTIN UCEDA FERNANDEZ.**
**Mollet del Valles. BARCELONA.**
Este fue el primer dibujo que llamó la atención en blanco y negro, por la sencillez de su trazo y la gran calidad. Sin duda merece estar entre los mejores en cuanto a trazo.



**16.**
**DAVID GOMEZ CASTRO.**
Elche. ALICANTE.
Este lector ha utilizado hasta pinturas de color plata para llamar la atención de nuestro jurado. Y lo ha conseguido.




**18.**
**IVAN SORIA RODRIGUEZ.** Torrente. VALENCIA.
Con 6 años ya lee la revista, le gusta y dibuja. ¿Qué más se puede pedir?



**17.**
**ALBERTO GARCIA MORENO.**
Manzanares. CIUDAD REAL.
Un Van Gogh, para los más exigentes. Nos quedamos alucinados. Premio especial de la crítica al impresionismo.



**19.**
**CARLOS GIMENO.**
El Prat de Llobregat. BARCELONA.
Lo publicamos porque has ganado a pulso, así que no hace falta que lo pongamos en la 'Tierra de las Consolas'. Tú nos entiendes.

Bueno, felicidades a los ganadores y gracias a todos por participar. Hemos disfrutado de lo lindo con vuestro trabajo, y el jurado lo ha tenido verdaderamente difícil, porque había trabajos espléndidos. Como ya habréis notado, el jurado ha tenido en cuenta valores adicionales sin menospreciar la calidad de los dibujos, pero también se ha tenido muy en cuenta la edad de nuestros concursantes, que han dado todo lo que tenían: de verdad, os merecíais ganar todos. Gracias a Dinamic por su juego y por el patrocinio de este concurso, y por ultimo, gracias a todos los que en el habeis participado.

**La Redacción.**

**15.**
**ANDRES MEDRANO VEGA**
Torrent. VALENCIA.
Por correo urgente y en fotocopia a todo color nos llegó el dibujo más impresionante de cuantos vimos. Por los pelos Andrés.



**20.**
**ANGEL MARTIN GARCIA DIAZ.**
Pto de la Cruz. TENERIFE.
Este es el último premiado, que no el último elegido. Su dibujo está muy bien.


SONIC
empieza a
jugar con 99
vidas .
¡ES INVENCIBLE!
con...
GAME GENIE
16-BIT
Coloca el Game Genie
en tu Mega Drive.
Tendrás poderes
infintos.
GAME
GENIE
OFFICIAL
SEGA
SEAL OF QUALITY
SEGA
MEGA DRIVE
Famosa
El nuevo poder de tus video juegos
Sonic, Mega Drive y Sega son marcas registradas por Sega. El personaje Sonic y las marcas Sega Mega Drive están registradas por Sega. Game
Genie no está fabricado, ni registrado, ni refrendado por Sega.

• MEGA DRIVE - MEGA DRIVE - MEGA DRIVE- MEGA DRIVE -

# CRISTAL SEGA

## JOYSTICK PARA MEGA DRIVE

■ PROEIN S.A.




Los amantes de los joysticks a la antigua están de enhorabuena, porque CRYSTAL SEGA es un joystick como los de antes, de los que se cogen con la palma de la mano la palanca de mandos y no hay que pulsar flechas direccionables.
El diseño es ergonómico, para poder jugar durante mucho tiempo sin cansarse.
La construcción ha sido realizada de forma robusta para resistir nuestros malos tratos.
Así que ya sabes, si estás cansado de jugar con el con el dedo pulgar y acabar hecho migas, esta es una buena solución para cambiar de aires, bueno de joystick.

•GAME GEAR • GAME GEAR • GAME GEAR • GAME GEAR •

# GEAR PACK

## BOLSA DE TRANSPORTE PARA GAME GEAR

■ SEGA




Lo bueno de las consolas portátiles es eso, que son portátiles y te las puedes llevar a donde quieras. Lo malo es que en uno de los viajes seguro que le acabas pegando un golpazo y te cargas el display o la adornas con unos cuantos arañazos, involuntariamente claro. Así que para evitar esto lo mejor es anticiparse y comprarse una buena bolsa de transporte y, para bolsas, la mejor es la oficial de Sega, el Gear Pack.
El diseño de la bolsa es innovador y muy deportivo. Tiene dos correas desmontables de diferentes tamaños y dos compartimentos acolchados. El más grande de los dos es para la Game Gear y el más pequeño es para algún posible accesorio como pilas, cartuchos de juegos, libritos de trucos, etc.
Sin duda alguna es verdaderamente útil para viajar sin preocuparnos por nuestra consola.

# BATERIA RECARGABLE -ADAPTADOR AC

## BATERIA RECARGABLE A LA RED Y PORTATIL PARA GAME BOY

■ ERBE




Cuando las pilas se acaban no hay más remedio que comprar un nuevo paquete, o dejar de jugar directamente. A fuerza de comprar pilas uno se acaba gastando una fortuna y, fruto de ello, llega a la conclusión de que más vale ahorrar y comprar una vez pilas recargables que seguir siempre con la amenaza de quedarse sin pilas un domingo por la tarde.

Las baterías recargables para Game Boy funcionan de la siguiente manera: primero, y como paso previo e imprescindible, se conectan a la red durante 8 horas aproximadas para que se carguen de energía.

Una vez hecho podremos jugar hasta ni más ni menos que 8 horas seguidas con nuestra Game Boy.

Las pilas recargables también pueden funcionar como adaptador para jugar ininterrumpidamente. Para ello sólo hay que tenerlas ligeramente cargadas, conectarlas a la red y conectar el cable a la Game Boy para jugar sin límite.

Así de fácil. Una buena idea para ahorrar dinero a corto y largo plazo, que tal vez deberíais planteaéros seriamente.



# PRO 1

## JOYSTICK PROFESIONAL PARA MEGA DRIVE

■ MAIL CENTER



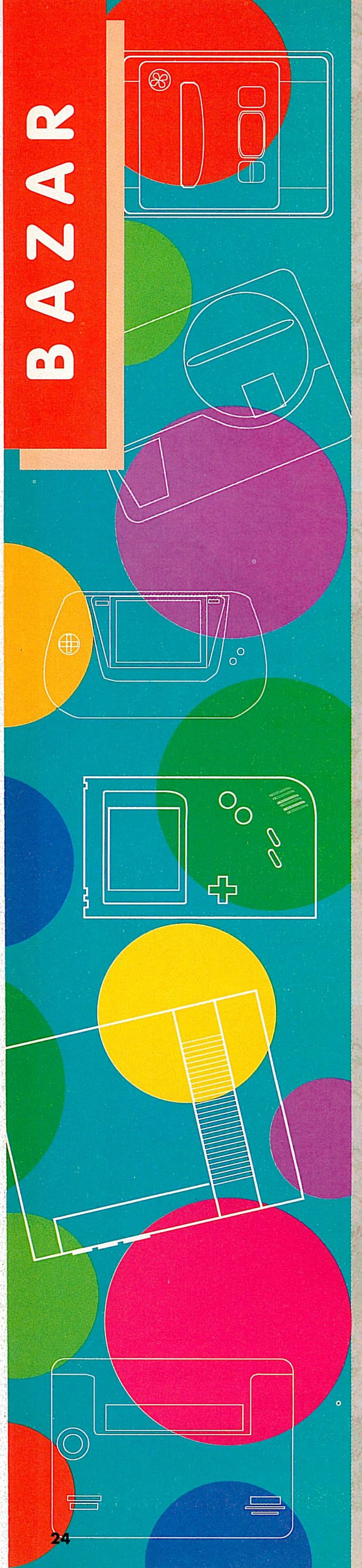

Otro joystick para MegaDrive, sólo que con un diseño totalmente diferente.

Su aspecto es parecido a los joysticks que utilizan las máquinas recreativas, con una base cuadrada y el mando acabado en una pequeña bola redonda de color rojo.

Para los que estéis acostumbrados a jugar en máquina recreativa notaréis una agradable sensación de re-encuentro, sólo que esta vez estaréis delante de vuestra consola Megadrive.

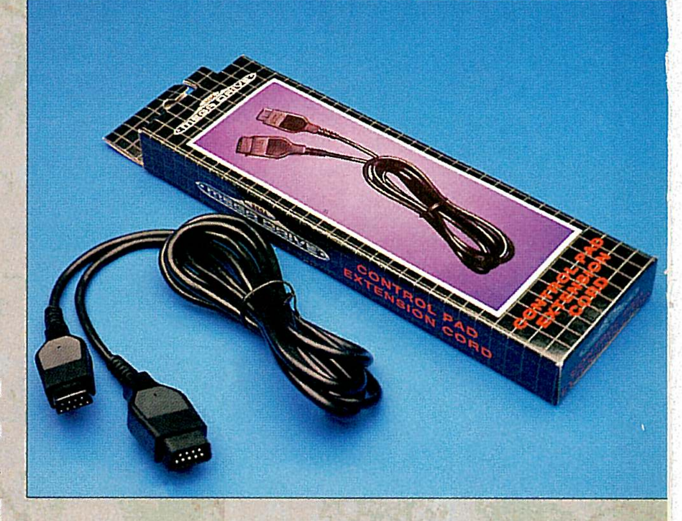
El joystick tiene como característica más importante poder contar con un complejo juego de interruptores de diferentes funciones. Por una parte, el Turbo Speed para los botones A y B, que varía la velocidad de respuesta de estos botones, con un sistema de leds indicadores de la acción del turbo.

En la base hay cuatro ventosas para asegurar la correcta fijación e impedir que se mueva durante el momento más importante de la partida.



MEGA DRIVE • MASTER SYSTEM • MEGA DRIVE • MASTER SYSTEM

# CONTROL PAD EXTENSION CORD




## CABLE ALARGADOR DE JOYSTICK

SEGA

Para que no te dejes los ojos pegados a la pantalla tienes este nuevo periférico que pese a su simplicidad cumple perfectamente su cometido. Con una longitud mucho mayor que la de serie, puedes ir a jugar perfectamente a tu sofá a varios metros del televisor.

No es tan cómodo como un joystick por infrarrojos pero es una solución económica y muy fiable para no dejarse los ojos pegados a la pantalla.

Seguro que a tus padres les parece una idea extraordinaria para 'subvencionar'.

NES • NES • NES • NES • NES • NES • NES • NES • NES

# ULTIMATE SUPERSTICK

## JOYSTICK CON AUTOFIRE Y CONTROL DE VELOCIDAD PARA NES

SPACO S.A.

Otro joystick fabuloso para vibrar más aún con nuestra consola NINTENDO. Diseño super ergonómico, arquitectura robusta para resistir la acción de los juegos más exigentes y muchos controles de velocidad, auto-fire, función de ralentización y botones de disparo con diodos led para jugar a oscuras en la habitación.




La sofisticación ha llegado a niveles insospechados y no seremos nosotros los que digamos que la gente se pasa, porque en esta redacción sabemos apreciar cuando alguién es capaz de rizar el rizo y hacer un Joystick fenomenal como éste. No te hará volar, pero seguro que te encanta.

# CONCURSO ACTION REPLAY
















Para participar en este fenomenal concurso, lo único que tenéis que hacer es contestar de forma correcta a las 5 preguntas que figuran en el cupón que podéis encontrar en esta página. Toda la información que os será necesaria para poder responder de forma adecuada a estas preguntas se encuentra en las páginas del artículo dedicado al Action Replay incluido en este mismo número de Super Consolas, así que os aconsejamos que os lo leais detenídamente.

Entre todas las cartas recibidas con las contestaciones correctas, sortearemos 25 Action Replay, que los propios afortunados podrán decidir para que consola desean (Game Boy, Super Nintendo, Mega Drive, Nes, Game Gear o Master System)

*Y no olvideís que la fecha límite para la recepción de vuestras cartas será el 15/05/1993.*



## CUESTIONARIO CONCURSO 'ACTION REPLAY'.

Recorta y envía este cuestionario a la siguiente dirección:
SUPER CONSOLAS. CONCURSO ACTION REPLAY.
Editorial Nueva Prensa. C/ Plaza del Ecuador 2, 1°B. 28016 MADRID.
No olvides incluirnos tus datos y especificarnos para que consola desearias conseguir tu Action Replay.

**MARCA CON UNA X LA RESPUESTA CORRECTA**

**1. ¿Para cual de estas consolas no está disponible el Action Replay?**

❍ Neo Geo.
❍ Mega Drive.
❍ Super Nintendo.

**2. ¿En que parte de la consola se coloca el Action Replay?**

❍ En el port de joystick.
❍ En la ranura para los cartuchos.
❍ En la fuente de alimentación.

**3. ¿Cuál de estas opciones no puede ser realizada mediante el Action Replay?**

❍ Obtener vidas infinitas.
❍ Conseguir tiempo ilimitado.
❍ Copiar cartuchos a disco.

**4. ¿Qué aparece en la pantalla de nuestro televisor al conectar la consola con el Action Replay?**

❍ Una secuencia animada de video.
❍ La pantalla de introducción de códigos.
❍ Dos imagenes digitalizadas de Sonic y Mario.

**5. ¿Qué firma distribuye en nuestro pais el Action Replay?**

❍ Porprisa S.A.
❍ C yberdine.
❍ Proein S.A.

REPORTAJE

# ACTION REPLAY

Nombre: ACTION REPLAY PRO.
Descripción: Pokeador de juegos
Formato: Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy.
Distribuidor: PROEIN S.A.

**Aunque por su aspecto en realidad más de uno podría llegar a pensar que los Action Replay no son otra cosa que unos cartuchos de extraño diseño, lo cierto es que estos productos creados por Datel Electronics, y que la distribuidora española PROEIN S.A. pone ahora a nuestra disposición, son en realidad algo muy distinto: potentes periféricos capaces de permitirnos conseguir en nuestros videojuegos ayudas tales como vidas infinitas, inmunidad, tiempo ilimitado...**




La cosa es muy fácil, todos los juegos hechos y por hacer tienen una serie de condiciones de finalización (para eso son juegos) como el tiempo, las vidas, la energía, etc. Todos estos parámetros son controlados desde el programa principal, que realiza periódicamente una serie de comprobaciones para ver cuando se tiene que acabar la partida. Si esta serie de comprobaciones son intervenidas, se obtienen vidas infinitas, tiempo ilimitado, energía que no se acaba nunca,etc.
Toda esta historia viene a cuento porque este es precisamente el funcionamiento de los aparatos que distribuye PROEIN S.A. La serie de los Action Replay Pro (de profesional) se encarga de intervenir las condiciones de finalización de cada partida para variarlas a nuestro gusto.

## EL FUNCIONAMIENTO

Primeramente, con la consola apagada, se introduce el Action Replay en ésta con el juego conectado en la parte posterior. Después, se conecta la consola a la red. La primera cosa que advertiremos es que la pantalla inicial no es la original del juego, sino que ha sido sustituida por una



# EL CARTUCHO MILAGROSO

propia que genera el Action Replay. Esta pantalla es la de introducción de códigos. Si tenemos ya el código para un juego determinado es el momento justo para introducirlo. De lo contrario habrá que pulsar el botón de 'Start' para buscarlo.
El proceso que se debe hacer para conseguir obtener un código es el siguiente:
- Primeramente se juega una partida normalmente y se pulsa el botón de 'Reset' de la consola, anotando en un papel antes de hacerlo el valor actual del parámetro que deseamos modificar: el número de vidas, el valor en porcentaje aproximado de la barra de energía ( el 100%, el 75%, el 50%, etc), el número EXACTO de segundos que quedan para finalizar la partida.
- Al pulsar el reset observaremos que aparece una nueva pantalla con las siguientes opciones:
1. Start Trainer.
2. Exit to parameters.
Si elegimos la segunda opción apareceremos en la pantalla de parámetros, donde se puede insertar los códigos necesarios. De todas formas, a estas alturas, si habéis seguido estos pasos todavía no deberéis tener ningún código que introducir, por lo que la opción a pulsar será 'Start Trainer'.
Esta opción a su vez, tiene un nuevo submenú:
1. Lives or other number.
2. Timer or similar.
3. Energy bar or similar.
4. Change of status.
5. Slow but sure.
6. Exit to main menu.

**"El Action Replay se encarga de intervenir las condiciones de finalización de cada partida para variarlas a nuestro gusto"**




Los que sepáis inglés deberíais intuir ya el funcionamiento de cada opción. La opción 1 es la más segura de todas, ya que lo que se manipula en todo momento es un valor concreto, y basta con introducir el valor actual y volver a jugar.
Luego se vuelve a echar otra partida y se espera a perder un número de vidas diferente al de la primera tentativa.
Con esto lo que se pretende es dar pistas al Action Replay, que buscará por toda la memoria una posición que cumpla exactamente dichas características, que primero tuviera un valor inicial y ahora tenga el actual.
En cada tentativa el Action Replay dará una serie de

posibles valores y repitiendo este método llegará un momento en el que sólo haya un posible valor, que será el buscado. Una vez llegado a este punto no hay más que anotar el código, introducirlo y jugar. Para que el proceso sea correcto hay que poner el interruptor del Action Replay en posición 'on'. Hecho esto ¡Tachán! ¡Vidas infinitas al canto! Con la opción 2 se puede obtener por un procedimiento similar tiempo ilimitado para no quedarnos colgados en el mejor momento de la partida.
El proceso es exactamente igual de sencillo.
La opción 3 está pensada para juegos en los que el parámetro a modificar no sea un valor finito o contable, una barra de energía, power o fuerza, stamina, etc.
En este caso el procedimiento es parecido pero no exactamente igual. Se actua de la misma forma, sólo que a la hora de introducir el valor actual, en vez de introducir un número, vamos a teclear un porcentaje en tantos por ciento '%'.

**"Al conectar la consola, advertimos que la pantalla inicial no es la original del juego, sino que ha sido sustituida por una propia que genera el Action Replay. Esta pantalla es la de introducción de códigos"**

Lo que se debe hacer, es comparar aproximadamente la longitud de la barra de energía inicial con la actual. Incluso si es necesario no estaría de más utilizar una regla y medir sobre la propia pantalla cuánto ha variado la longitud de la energía. Hay que tener en cuenta que el Action Replay se guiará por nuestra apreciación personal y que, cuanto más exacta sea esta, más rápido cumplirá su cometido.
La opción que comprueba el 'cambio de estado' (status), la opción 4, no controla ni barras de energía ni números concretos, sino valores distintos unos de otros.
Si juegas varias partidas en el mismo nivel y con los mismos enemigos pero con un valor de tu estado de fuerza diferente para cada vez es bastante probable que el 'Action Replay' halle la relación que existe entre las variables y localice el parámetro deseado.
La opción 5, 'lento pero seguro', hace honor a su nombre. Actúa de una forma parecida a la anterior, comprobando y comprobando cambios en la memoria hasta llegar a la dirección buscada. Esta opción es mejor utilizarla sólo cuando haya fallado absolutamente todo lo demás, porque puede tardar bastante más tiempo que el que estamos acostumbrados a esperar.




## MUCHAS POSIBILIDADES

Seguro que alguno de nuestros lectores habrá pensado y con buena lógica: "si se puede cambiar el número de vidas, la energía y el tiempo, ¿por qué no se va a poder modificar la fase en la que se comienza, el número de enemigos de cada pantalla, etc? La respuesta es sí, porque por supuesto se puede hacer. El método a utilizar es prácticamente el mismo y los resultados, combinaciones y posibilidades son casi ilimitadas.
Con tiempo y paciencia se pueden hacer verdaderas virguerías con los juegos, aumentar la velocidad de los personajes, su armamento, y un largo etcétera.
La eficacia del Action Replay está fuera de toda duda y con el método adecuado, es muy difícil, por no decir que imposible, no obtener el resultado deseado de nuestro juego favorito.

## FORMATOS Y FORMATOS

El Action Replay Pro que llega a España de la mano de PROEIN S.A. lo hace para diversos formatos: Nintendo, Super Nintendo, Game Boy y Mega Drive. La presentación en todos ellos ha sido cuidada al máximo.
En Mega Drive, Super Nintendo y Game Boy el Action Replay viene perfectamente protegido en una caja de plástico similar a la de una cinta de vídeo. Las instrucciones son bastante completas, y todas las opciones están completamente detalladas, explicando paso a paso la forma de explotar al máximo las cualidades del Action Replay.
En el caso particular de Game Boy, resulta verdaderamente alucinante el tamaño del periférico, ya que es aproximádamente igual al de un cartucho normal de juego. Sus creadores han hecho un verdadero alarde de ingeniería para aprovechar el espacio disponible al máximo y seguir con la filosofía de la Game Boy que, ante todo, es una consola portátil, nada aparatosa.
El formato del Action Replay en Nintendo es algo distinto al de los otros formatos. Ello es debido a que el periférico tiene una especie de lengüeta para poder acceder a él una vez que esté dentro de la consola.

**"En un porcentaje del 75% sobre los juegos probados, se obtuvieron resultados satisfactorios en menos de 3 minutos de pruebas"**




## FUTURO INMEDIATO

Los poseedores de la Game Gear y la Master System seguro que se han sentido algo desplazados al leer este artículo... paciencia, en poco menos de un mes aproximadamente tendrán oportunidad de disfrutar de este extraordinario periférico en su versión correspondiente.
Así que el que se quede sin obtener ventajas de los juegos, va a ser porque quiera.



## CON LA MORAL DE UN FISGON DE JUEGOS.

Con lo visto hasta ahora, alguno podría pensar que el proceso para obtener ventajas de un juego es lento y cuando menos, laborioso. No es cierto afortunadamente. Para empezar, en un porcentaje del 75% sobre los juegos probados, se obtuvieron resultados satisfactorios ¡en menos de 3 minutos!, con lo que os podéis hacer una idea de lo que con la práctica se puede llegar a hacer.
Además, el hecho de poder modificar valores en los juegos, variables, características concretas o abstractas, hace que cambie completamente la visión de nuestros cartuchos. Uno pasa de ser un jugador limitado a un fisgón de consolas, un investigador con posibilidades de influir sobre los juegos en los que ha gastado horas y horas. La sensación es realmente gratificante y sólo por esa sensación cualquier pokeador de juegos en una excelente inversión a la que nadie debe resistirse. Tú tampoco.

L.G. "Max"



MEGA DRIVE

Consola: MEGADRIVE
Compañía: KONAMI
Distribuidor: SEGA
Jugadores: 1

# TINY TOO




Ya están aquí. Divertidos, traviesos, simpáticos y con una tremenda personalidad. Así son los famosos Tiny Toons. Los personajes de la serie de dibujos animados creada por Spielberg ha llegado al mundo de las consolas. Y con ellos todo su loco y disparatado mundo.

# ¡LLEGO LA LOS DIBU



# N ADVENTURES









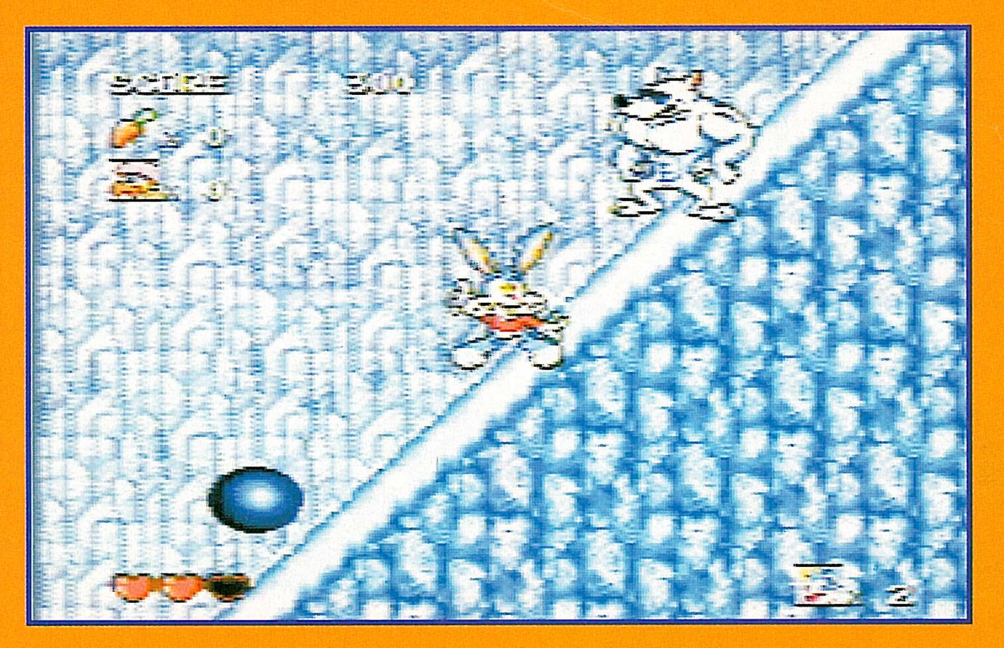








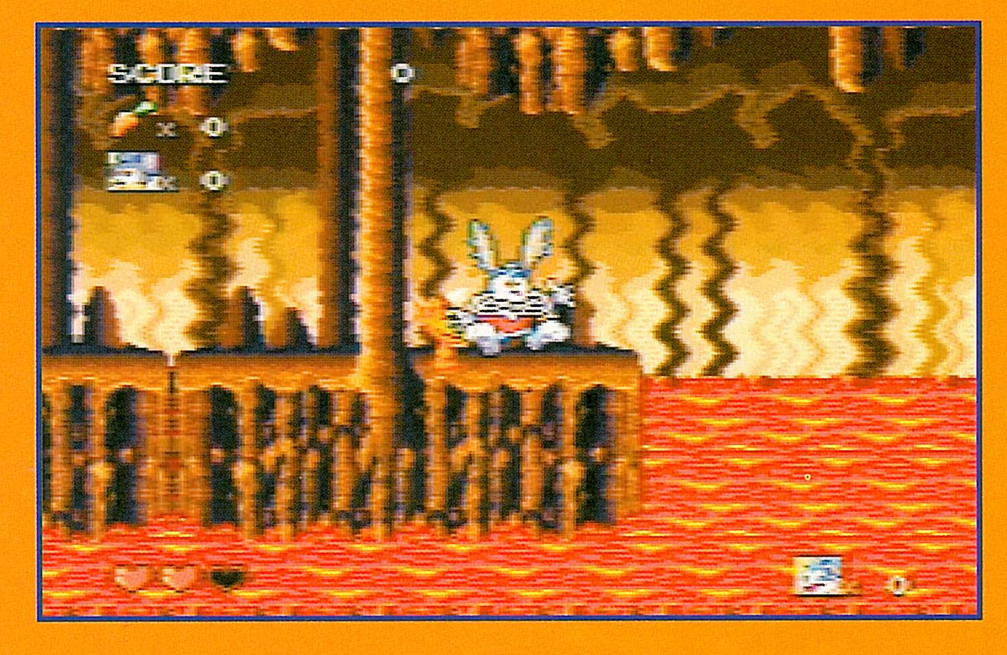
# A HORA DE
# JOS ANIMADOS!










Un día más en la Universidad de los Tiny Toon. Buster Bunny y Montana Max limpiaban las habitaciones cuando encontraron un pequeño papel que flotaba en el aire. Con gran sorpresa descubrieron que se trataba del mapa de un tesoro.




Sin embargo, Montana Max decidió que no era cuestión de repartirlo, y apoderándose de él se dirigió al laboratorio para comunicar al Dr.Gene Splicer su hallazgo. Dicho doctorcete prometió a Max su ayuda en la búsqueda del tesoro y decidió probar su último invento, el casco eliminador de voluntad, sobre alguno de los compañeros de Buster Bunny, de manera que sirvieran a sus pérfidos propósitos sin rechistar. ¿Y qué mejor momento de

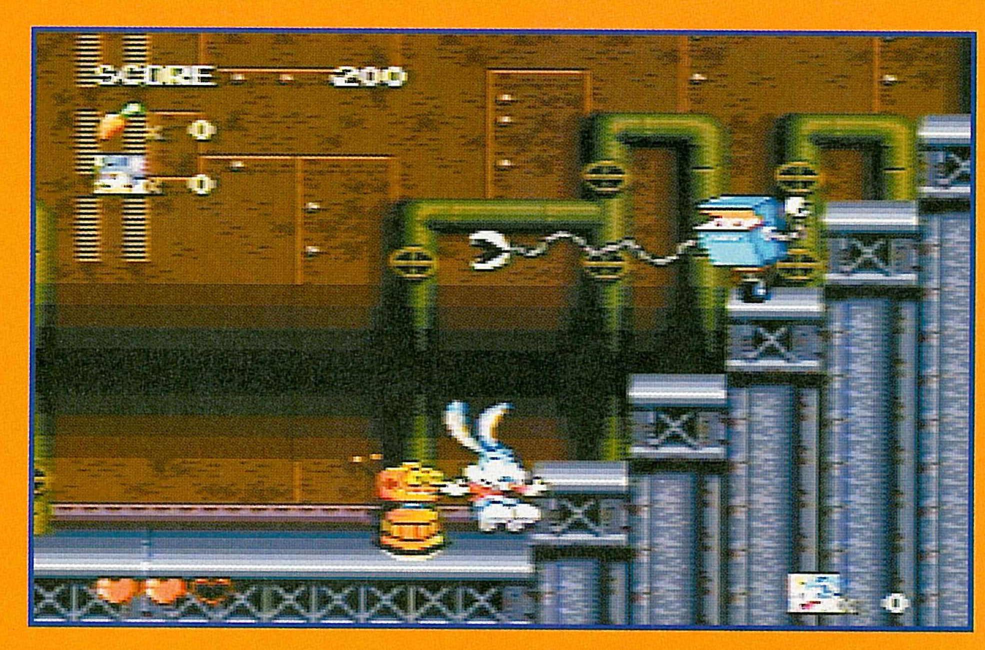




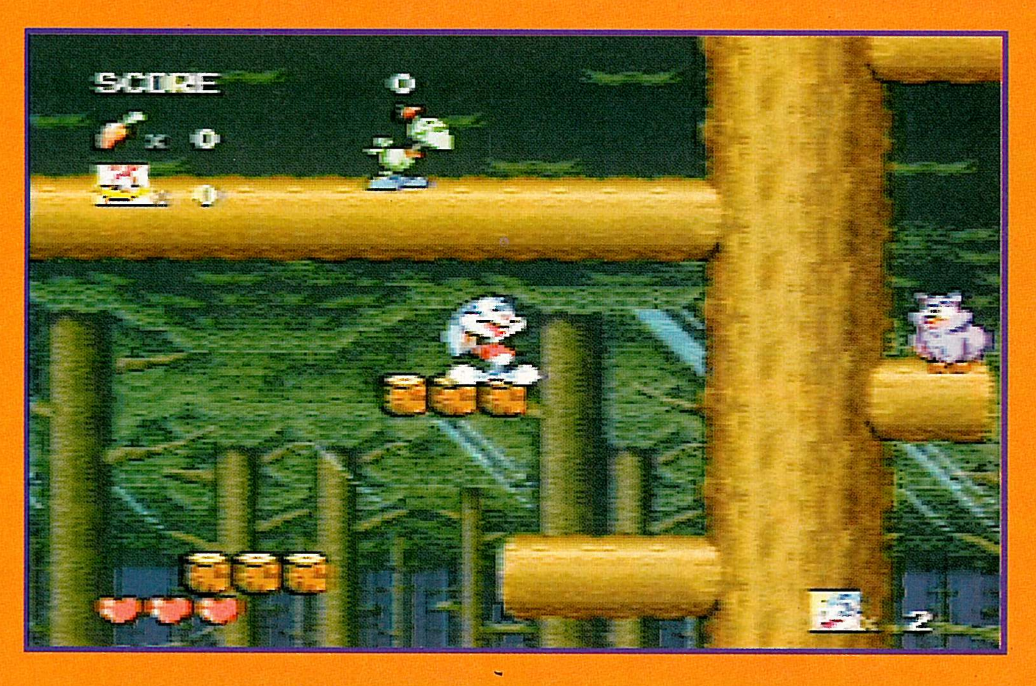


probar definitivamente su ingenio que obstaculizando a Buster Bunny en su intento de encontrar el tesoro? Incluso la preciosa conejita Babs Bunny había sido secustrada por el malvado profesor. Nadie podía ayudarle, y sin embargo no podía fallarles. Su misión y su objetivo era claro, pero ¿Podría llevarlo a cabo? ¡Por supuesto que sí! Tus hábiles y diestras manos están a su servicio.

Esta preciosa aventura se desarrolla a lo largo de ventimuchas etapas, casi treinta, distribuidas en seis niveles que concluyen en una estrella, donde Buster Bunny intentará, si puede, liberar a sus amigos. Cada uno de ellos se enfrentará a nuestro heroe (no olvidar que están bajo los influjos del casco del Dr. Gene












Splicer) para defender al siniestro científico. Sin embargo, no pienses que sólo hay una salida en cada fase. Existen algunas donde podrás encontrar dos, por lo que será necesario que busques con mucha atención en cada una de ellas. Por otra parte, podrás encontrar suculentos objetos que te proporcionen energía, zanahorias, vidas extras u otras prevendas, sin olvidar los codiciados anillos del arco iris que servirán de puente para las fases secretas de bonus.

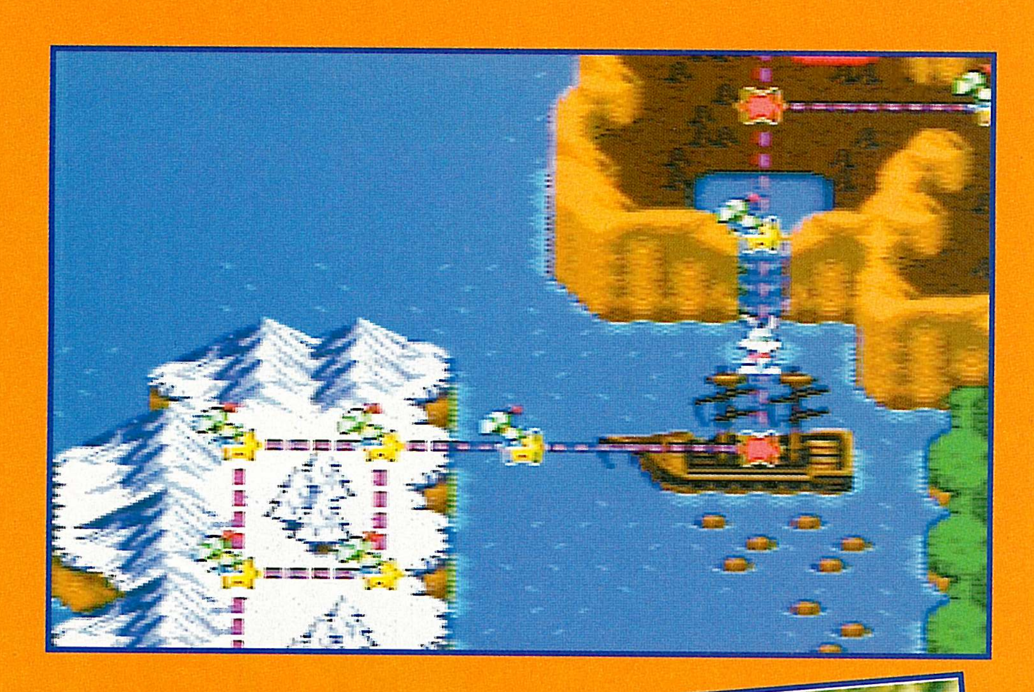
Si por algún casual no pudieras completar con éxito la aventura, cosa que dudamos, tendrás a tu disposición una verdadera colección de continues, donde además se te facilitará el Password correspondiente para poder continuar posteriormente tu juego. Un verdadero lujo que agradecer.

No todos los enemigos de fin de nivel ofrecerán la misma resistencia. Mientras en los niveles iniciales serán bastante facil acabar Dizzy Devil, Calamity Coyote, Plucky Duck y Hamton, en los finales, con Elmyra y Montana Max la cosa se complicará bastante.

Además, y como es lógico y natural, en cada fase se encontrarán obstáculos de todo tipo, tanto plataformas, sensores eléctricos, lava, abismos, púas, ríos y otros obstáculos naturales, así como otros no tan naturales, como son ratones malhumorados, cocodrilos, tiburones voraces, sapos saltarines y toda una serie de variados bichos y bichejos. En conclusión, un divertido, simpático, entretenido, entrañable, musical y completo juego del que disfrutar sin mayor ambición que pasar unas horas sin pensar en nada más, lo que no es poco.

En fin, como en realidad el juego esta muy en la linea de títulos tan significativos dentro de los arcades de plataformas como el emblematico "Sonic", resulta díficil marcar una ruta concreta a seguir para completar la misión, por lo que hemos pensado que una buena ayuda y sobre todo una perfecta guía para conocer mejor el juego antes de lanzarnos a intentar completarlo son estos recuadros explicativos que ahora podéis pasar a examinar y en los que os hablamos tanto de los personajes que aparecen a lo largo del juego como de los objetos más importantesque encontraremos en nuestro camino.

ENRIQUE REX











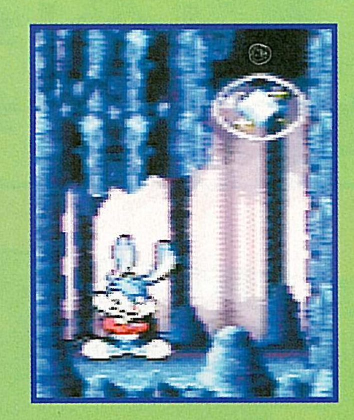



# OBJETOS ESPECIALES

**Se encuentran repartidos a lo largo de todas las fases. Cada uno tiene una labor específica, pero siempre será beneficiosa para nosotros. Vamos a indicaros cuales son:**



**LAS ZANAHORIAS**
Al recoger cincuenta unidades de esta rica hortaliza, nos permitirá disponer de la ayuda de uno de nuestros amigos, eliminando de un golpe todos los enemigos que se encuentren en ese momento en la pantalla.
Utilizalos sólo cuando la situación se ponga fea.

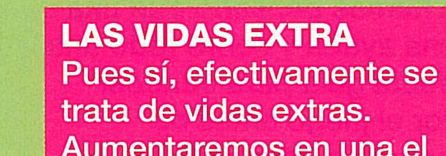


**LAS CAMPANAS**
Hacen que el marcador de corazones de nuestra energía aumente en uno, de forma que el número máximo de corazones que podemos recoger sea mayor (y con ello nuestras posibilidades).





**ANILLOS DE ARCO IRIS** Accederemos a las fases secretas para coleccionar toda suerte de objetos especiales.



**LAS VIDAS EXTRA**
Pues sí, efectivamente se trata de vidas extras. Aumentaremos en una el número de nuestras vidas, y para conseguir escapar de las garras de la enamorada Elmyra necesitaremos de un buen racimo de ellas.



**PULSADORES ON/OFF**
Activan las plataformas rojas que aparecerán en las tres últimas fases. Salta sobre el pulsador para que se pongan de OFF en ON.





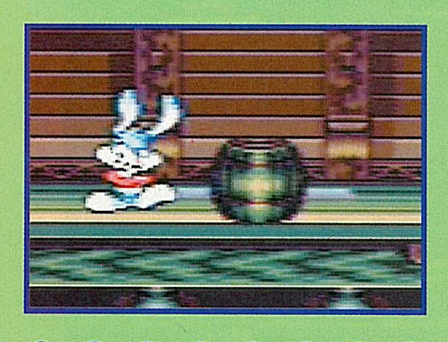
**LOS CORAZONES**
Mantienen nuestro nivel de energía. Sin ellos nuestra vida no tendría ningún valor.

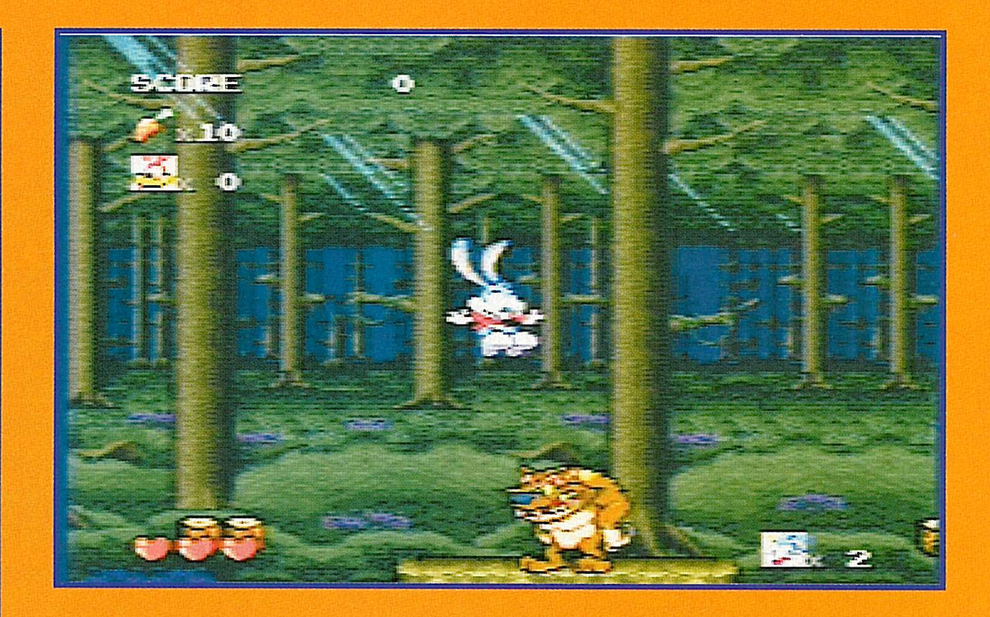


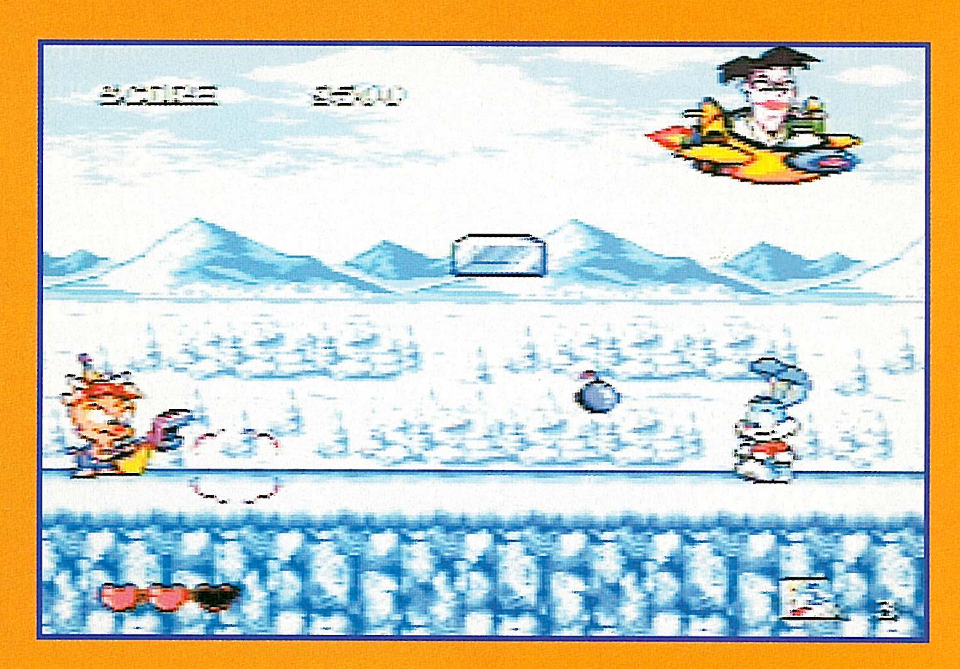
**LAS ROCAS**
No se trata de lanzarlas (aunque quieras no prodrás) si no de moverlas hasta lugares que te permita, subiendo en ellas, acceder a lugares más elevados.

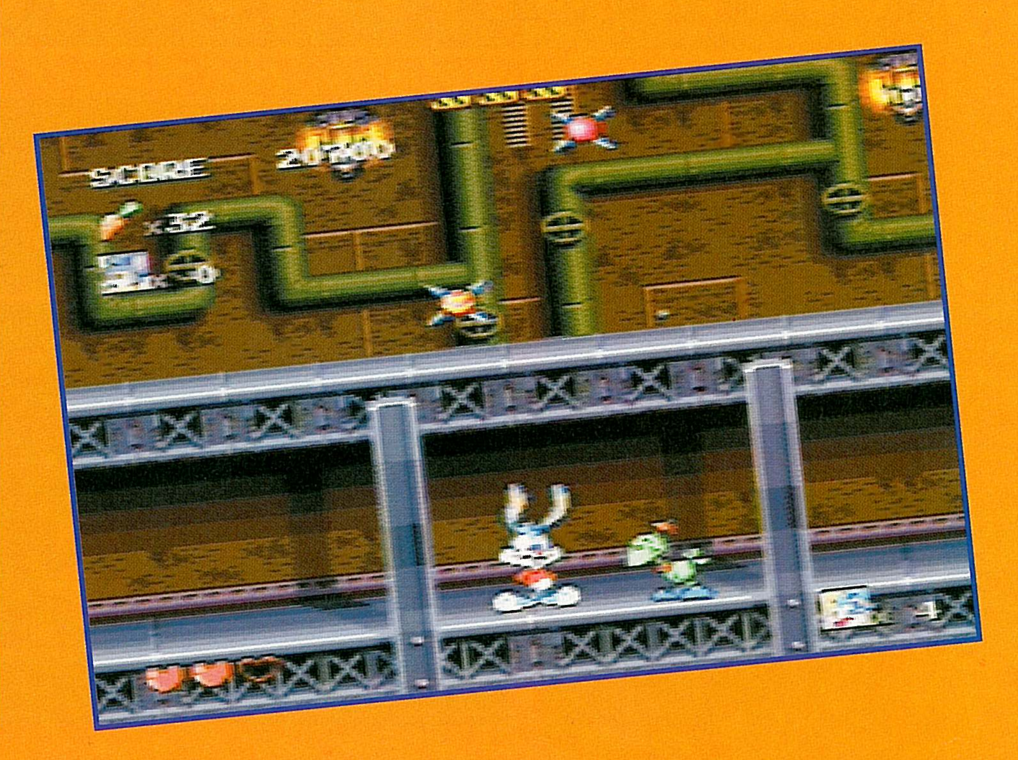


**LOS BARRILES**
Los encontrarás en el barco. Su utilización es exactamente igual que las rocas.





# LOS PERSONAJES DEL CARTOON

**BUSTER BUNNY**
Personaje central e indiscutible del juego. Su simpatía y gracia están fuera de toda duda, al igual que sus movimientos, soltura y salto.

**BABS BUNNY**
La linda conejita que hace temblar de emoción el corazón de Buster.
En este caso es como si se tratara de la princesita del cuento. Dulce, bonita y rescatable.

**PLUCKY DUCK**
El pequeño patito con sueños de grandeza que al serle puesto el casco del profesor cree haberse convertido en el terrible Vengador Tóxico.

**DIZZY DEVIL**
Un cachorro travieso de diablo de Tasmania. Y otra víctima del Doctor Gene.

**HAMTON**
El cerdito que tanto complicará la vida a Buster con una potente aspiradora mientras este intenta acabar con el profesorcete.

**ELMYRA**
Coqueta, obsesiva y desesperante puede resultar esta niñita de largos y pelirrojos cabellos. Su mayor ambición es apoderarse del corazón de Buster.
Especialmente divertida me ha parecido la etapa en la que ella es protagonista.

**MONTANA MAX**
Otro cachorro, esta vez de ser humano, cuya codicia y envidia hace posible esta aventura. Sin duda el segundo personaje en importancia.

**GOGO DODO**
El extraño alienígena que marcará a Buster la salida de cada una de las fases.



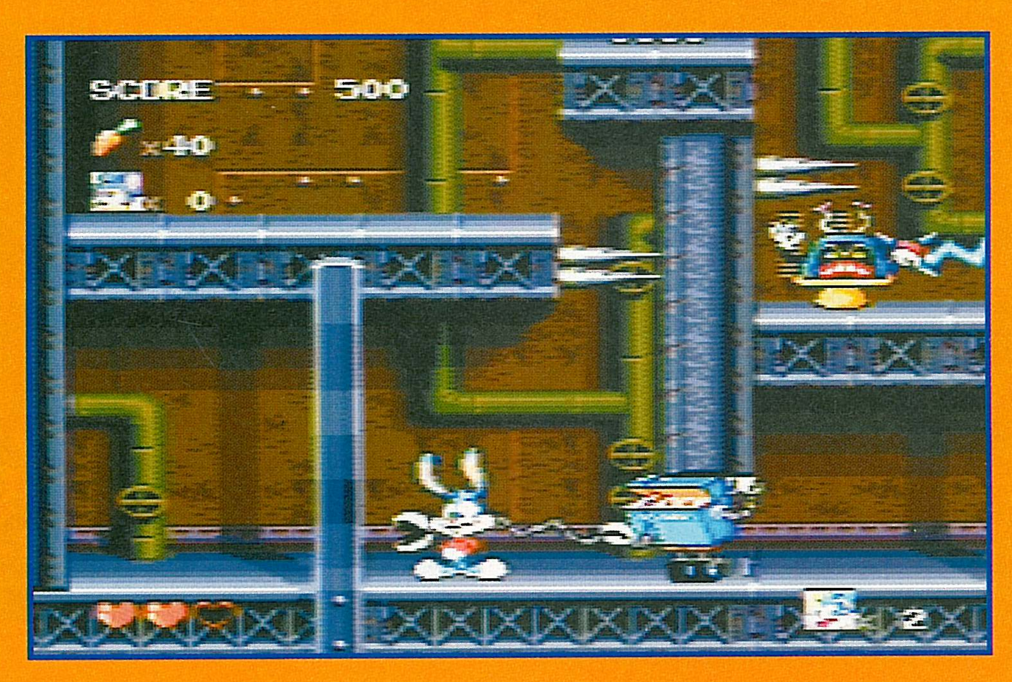
**LITTLE BEEPER**
Una cría de correcaminos siempre dispuesta a ayudar a Buster Bunny (siempre que sea posible, claro).

**Y otros más como Sneezer, Shirley The Loon, Cono**

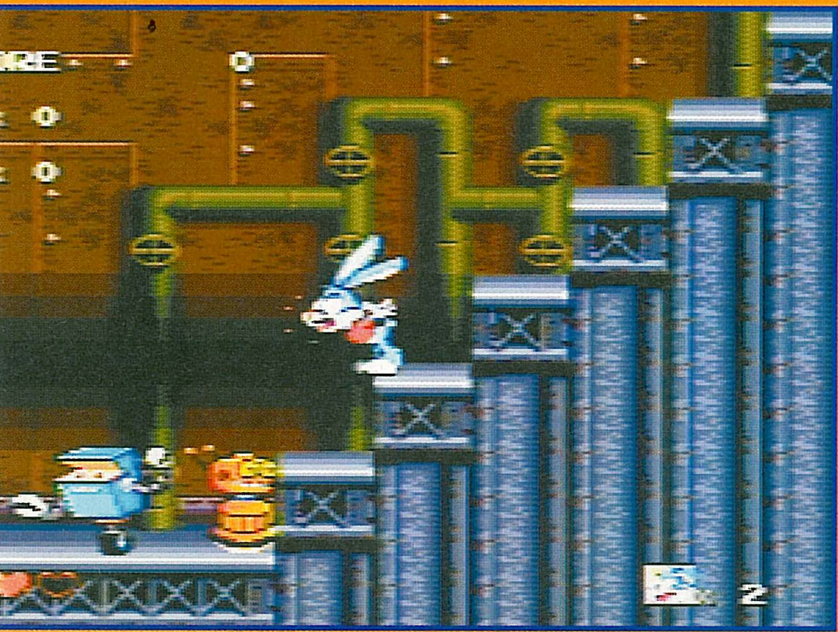










## CONSEJOS GENERALES

✌ No te conformes con ir pasando las fases sin más. Existen muchos lugares ocultos donde poder saciar tu sed de bonus, vidas, energía...

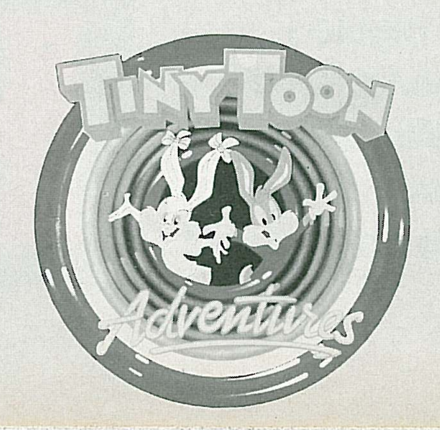
✌ Por supuesto, anotar los password es fundamental. Nunca se sabe si vas a tener un fatídico apagón y tener que volver a pasar fases.

✌ Aprende a dominar cuanto antes el salto lateral, es fundamental para la mayoría de las fases y te permitirá acceder a sitios que de otra manera son imposibles de alcanzar.

✌ Los electrodos de las últimas fases, antes de sacudir su tremenda descarga eléctrica cambian a color naranja. Estate atento y salta en el momento oportuno.

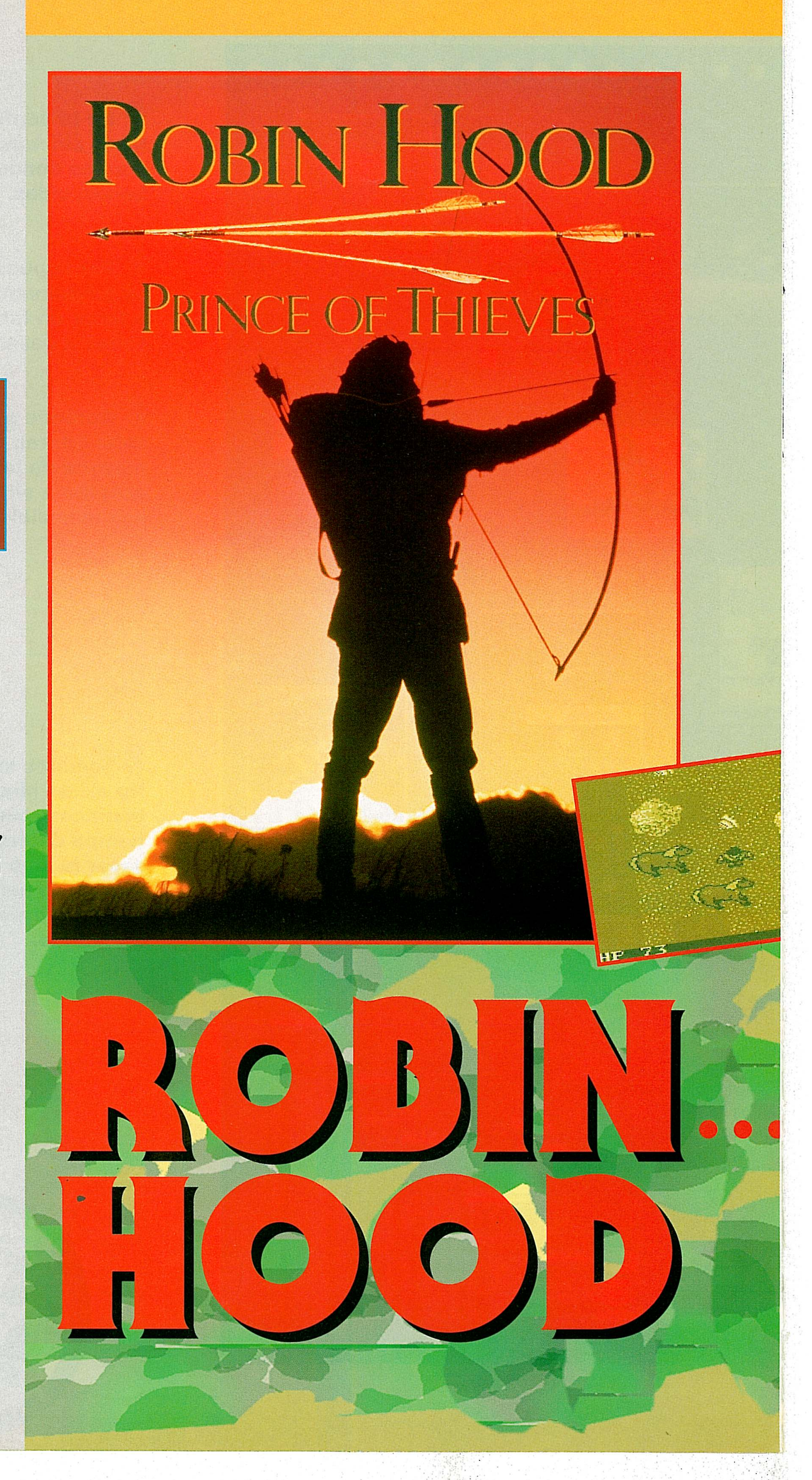
✌ Tomaros las cosas con tranquilidad. No existe ningún reloj ni se nos bonificará por acabar una fase en un tiempo determinado, de manera que sacar la lupa de investigador y recorrerlo palmo a palmo. Seguro que os encontrareis alguna sorpresa agradable.

✌ No os apresureis en pulsar ningún botón cuando finaliceis una fase, pues antes debeis dirigiros a la nueva que os aparecerá cuando consigais terminarla, si no quereis volver a entrar en la fase que acabais de



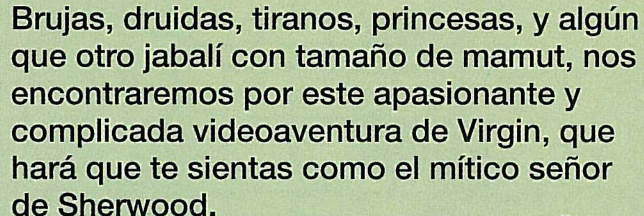
GAME BOY

CONSOLA: GAME BOY
COMPAÑIA:
VIRGIN GAMES
DISTRIBUIDOR: ERBE
Nº JUGADORES: 1




# ROBIN... HOOD

Tras la partida del Rey Ricardo a las cruzadas, el Sheriff de Nottingham, con la inestimable ayuda del torpe Barón de Gisborne, se ha hecho con el poder en Inglaterra. Desde entonces, la tiranía, la codicia y el hambre gobiernan la región. Afortunadamente, aun queda alguien capaz de poner fin a esta pesadilla, alguien cuyo nombre no es otro que... Robin de Locksley.



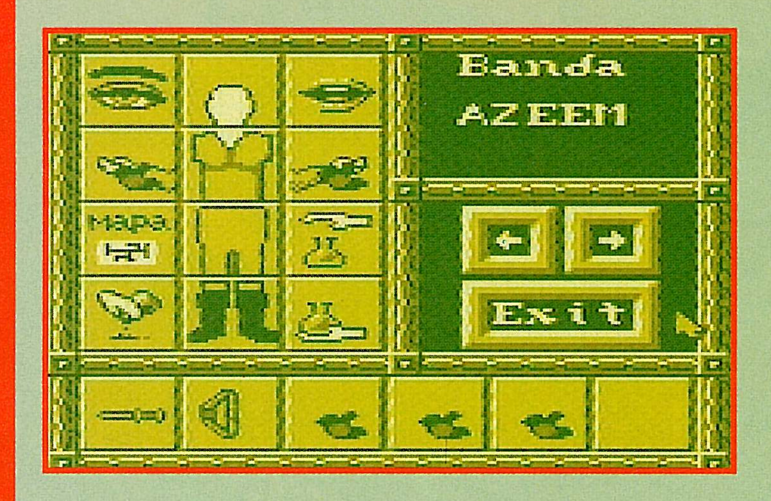
Brujas, druidas, tiranos, princesas, y algún que otro jabalí con tamaño de mamut, nos encontraremos por este apasionante y complicada videoaventura de Virgin, que hará que te sientas como el mítico señor de Sherwood.



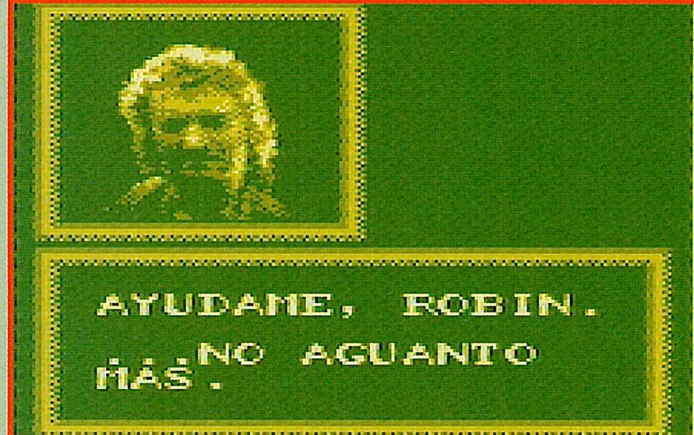
## LA HUIDA

Ya había pasado demasiado tiempo desde que las tropas moras nos capturaron a mi y a mi compañero Peter, y, sinceramente, no estabamos dispuestos a permanecer mucho más. Fue entonces cuando, aprovechando que Peter recibía su ración diaria de latigazos, en un despiste del guardian le arrebaté la espada. Lo demás fue sencillo, buscamos las llaves y salimos de la celda. En nuestra huida un soldado moro, Azeem, al que habíamos liberado, nos enseñó el camino de salida. Cogimos una antorcha y nos adentramos en las cuevas dirección norte. Desgraciadamente nos topamos con un gran número de soldados; después de una feroz lucha, los conseguimos derrotar, aunque sufrimos la baja de Peter. En sus

# EL PRINCIPE DE LOS LADRONES



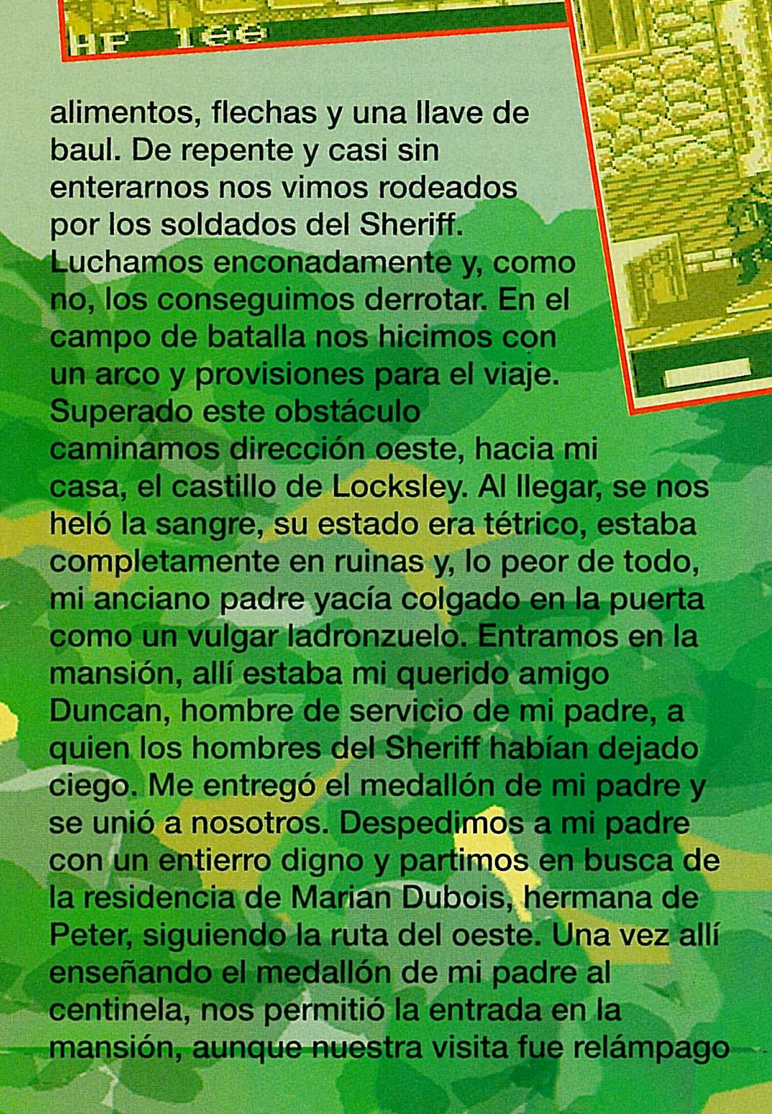



últimos momentos me entregó un anillo para que se lo diera a su hermana Marian. Seguidamente llegamos al puerto y embarcamos con dirección a Inglaterra.

## POR FIN EN CASA

Al llegar a la costa, una anciana nos informó del triste panorama que reinaba en Inglaterra. Escondiéndonos entre la maleza, recorrimos el bosque recogiendo alimentos, flechas y una llave de baul. De repente y casi sin enterarnos nos vimos rodeados por los soldados del Sheriff. Luchamos enconadamente y, como no, los conseguimos derrotar. En el campo de batalla nos hicimos con un arco y provisiones para el viaje. Superado este obstáculo caminamos dirección oeste, hacia mi casa, el castillo de Locksley. Al llegar, se nos heló la sangre, su estado era tétrico, estaba completamente en ruinas y, lo peor de todo, mi anciano padre yacía colgado en la puerta como un vulgar ladronzuelo. Entramos en la mansión, allí estaba mi querido amigo Duncan, hombre de servicio de mi padre, a quien los hombres del Sheriff habían dejado ciego. Me entregó el medallón de mi padre y se unió a nosotros. Despedimos a mi padre con un entierro digno y partimos en busca de la residencia de Marian Dubois, hermana de Peter, siguiendo la ruta del oeste. Una vez allí enseñando el medallón de mi padre al centinela, nos permitió la entrada en la mansión, aunque nuestra visita fue relámpago





**Antes de escapar de las mazmorras conseguimos la compañía de dos amigos, Azeem y Peter.**

por la pesadez de las tropas del Barón, me dió tiempo a entregarla el anillo de su hermano. Entre lágrimas, Marian me despidió con un beso y las sillas de montar necesarias para huir al bosque, donde se refugian los proscritos.

## ROBIN DE LOS BOSQUES

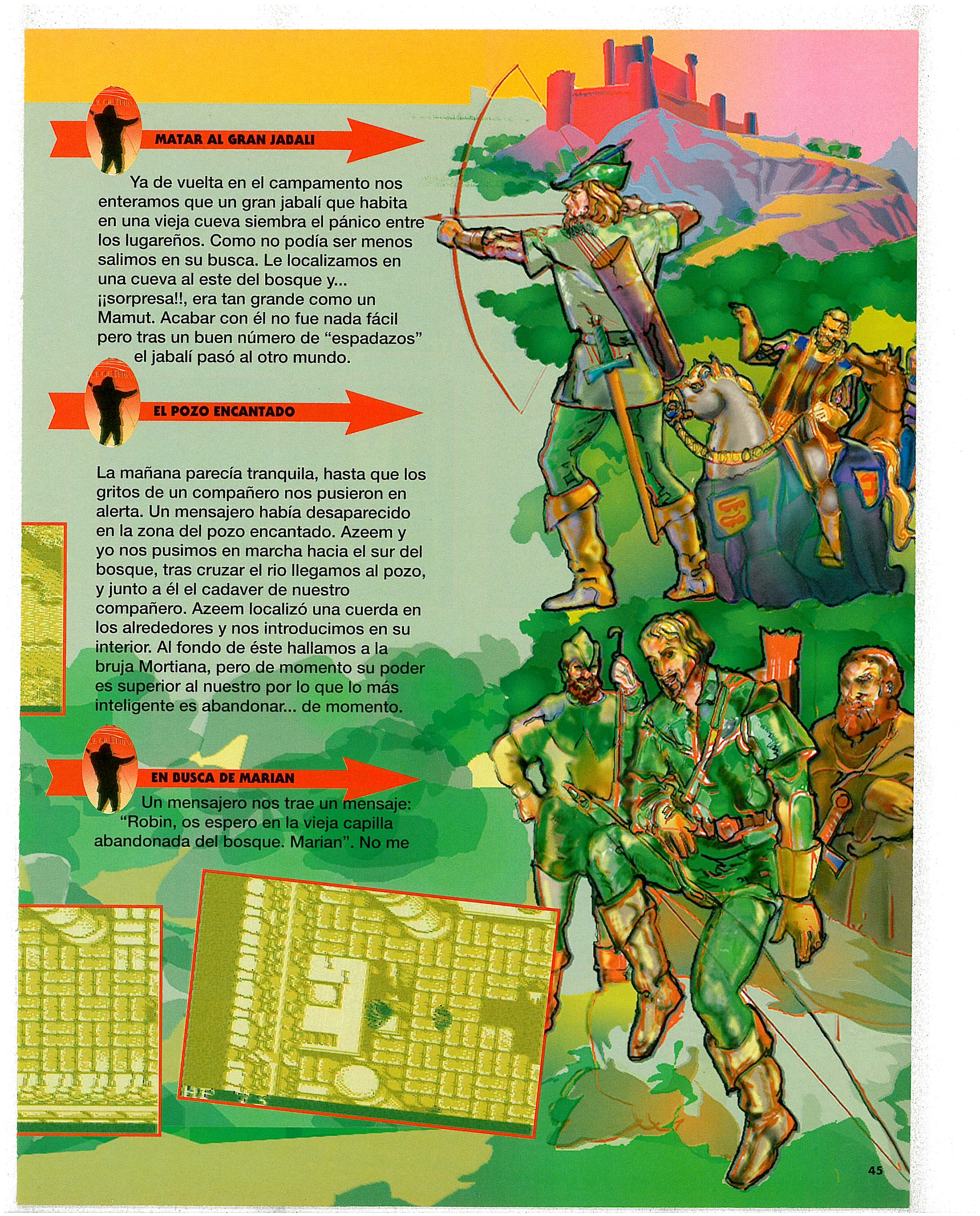
Gracias a la pésima puntería de los arqueros conseguimos llegar al bosque de Sherwood sin un solo agujero, desmontamos y continuamos a pie en dirección norte. En nuestro camino encontramos un rio, pero un gran hombre barbudo y grueso nos bloqueaba el paso. Solución: la de siempre, un par de galletas y todo el tronco quedó a nuestra disposición. Acompañamos a tan opaco compañero a



su campamento y nos unimos al resto de la banda.

## EVITAR LA BODA

Aunque permanecimos poco tiempo allí, pues un joven nos pidió ayuda para liberar a su novia que iba a ser obligada a casarse con el Barón. Recorrimos el bosque hasta llegar a la iglesia, donde tras luchar con las tropas del Sheriff en la planta superior, recogimos una carta como prueba que demostraba que la chica estaba siendo obligada a casarse. Abajo, en el altar, le mostramos la carta al Barón que no tuvo más remedio que liberar a la joven novia.



## MATAR AL GRAN JABALI

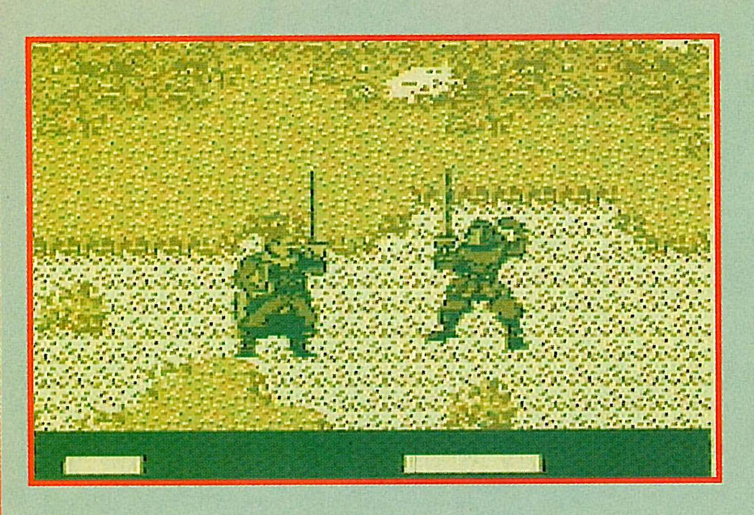
Ya de vuelta en el campamento nos enteramos que un gran jabalí que habita en una vieja cueva siembra el pánico entre los lugareños. Como no podía ser menos salimos en su busca. Le localizamos en una cueva al este del bosque y... ¡¡sorpresa!!, era tan grande como un Mamut. Acabar con él no fue nada fácil pero tras un buen número de "espadazos" el jabalí pasó al otro mundo.

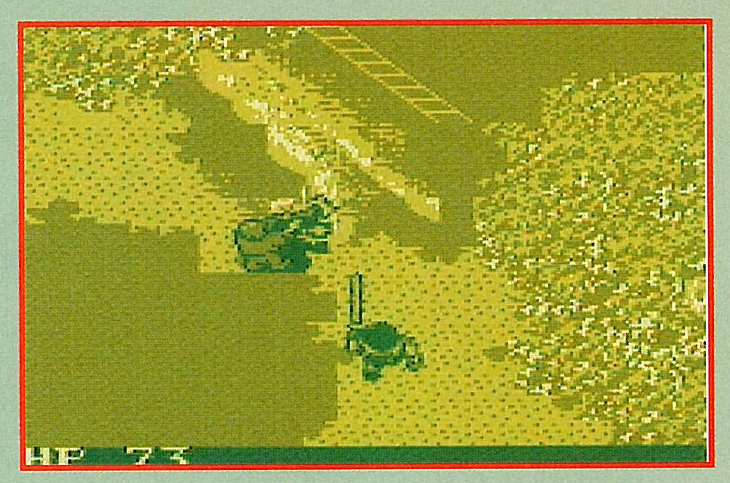
## EL POZO ENCANTADO

La mañana parecía tranquila, hasta que los gritos de un compañero nos pusieron en alerta. Un mensajero había desaparecido en la zona del pozo encantado. Azeem y yo nos pusimos en marcha hacia el sur del bosque, tras cruzar el rio llegamos al pozo, y junto a él el cadaver de nuestro compañero. Azeem localizó una cuerda en los alrededores y nos introducimos en su interior. Al fondo de éste hallamos a la bruja Mortiana, pero de momento su poder es superior al nuestro por lo que lo más inteligente es abandonar... de momento.

## EN BUSCA DE MARIAN

Un mensajero nos trae un mensaje: "Robin, os espero en la vieja capilla abandonada del bosque. Marian". No me












lo pensé dos veces y salí en su busca. Cuando la localizé me entregó una extraña daga que, según la leyenda, es capaz de acabar con el maligno poder de la bruja Martiana.

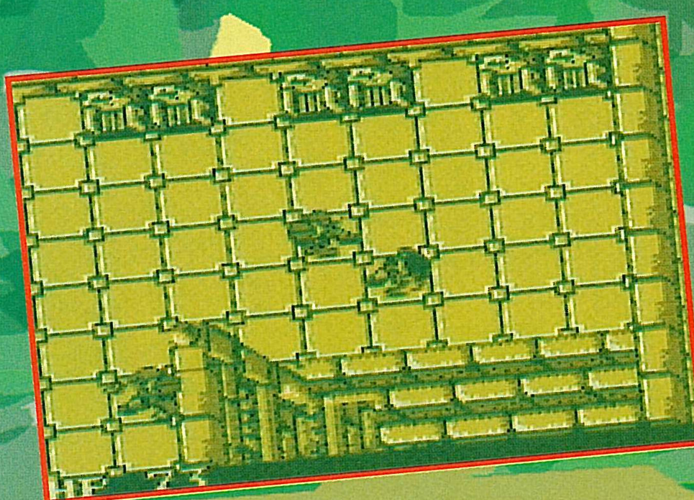
## LLENANDO LAS ARCAS

Las arcas están repletas, pero de telarañas. La solución aparece como caida del cielo, un cargamento del Sheriff va a cruzar el bosque. Nos pusimos en marcha y despues de atacarles por sorpresa les arrebatamos todo el oro. De vuelta al campamento me encontré con que Marian había venido a llevarse a Duncan a su palacio para poder atenderle allí mejor.

## EN BUSCA DEL ERMITAÑO

Como quiera que me olía que la confrontación definitiva con las tropas del Sheriff estaba próxima, ideé un plan de entrenamiento para adiestrar a mis muchachos. Jhon Little, buen conocedor de las armas, me recomendó que fuese a buscar al viejo ermitaño que habita en el bosque, pues él era el maestro de las armas. Salí en su busca inmediatamente y después de mucho buscar le localicé al norte, en su cabaña.



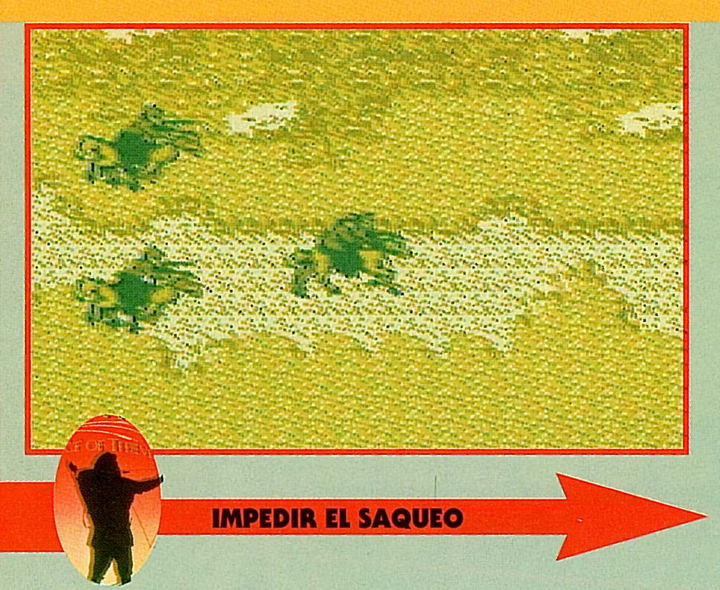




Tras una pequeña demostración de mi destreza con la espada logré convencerle y llevarle conmigo al campamento. ¡Ah! se me olvidaba, a nuestro regreso traje conmigo una jarra que había en su cabaña.

## EN BUSCA DEL AGUA MILAGROSA

Al regresar al campamento, el cura me indicó que una terrible epidemia azotaba a mis muchachos. La única forma de salvarlos era dándoles de beber agua de la laguna milagrosa. Partimos en su busca y tras localizarla, tuvimos una dura lucha con los extraños habitantes de la laguna (espada y flechas), después, llenamos la jarra de agua milagrosa. Por suerte la leyenda era cierta, los muchachos respondieron perfectamente y todo quedó en un gran susto.



## IMPEDIR EL SAQUEO

El malvado Sheriff, quemado por nuestro anterior ataque, ordenó el saqueo del pueblo. Con mis muchachos en plena forma, no podía permitir que estos bellacos se salieran con la suya. Les atacamos por sorpresa y logramos evitar que de nuevo personas inocentes pagaran por la tozudez del tirano.

## MARIAN RAPTADA

Al amanecer, una mala noticia rompió con la felicidad del éxito alcanzado la tarde anterior. Duncan apareció en el campamento, y no precisamente con buenas noticias: el castillo de Dubois había sido atacado y su propietaria, Marian Dubois, hecha prisionera por el malvado Barón. Pero aquí no acabaron las desgracias, ya que las tropas del Sheriff habían seguido a Duncan hasta el campamento. Fue verdaderamente horrible, saquearon y quemaron nuestro hogar, y no tuvimos más remedio que huir al bosque.




Sufrimos grandes bajas y muchos compañeros fueron hechos prisioneros.

## ACABAR CON EL TIRANO

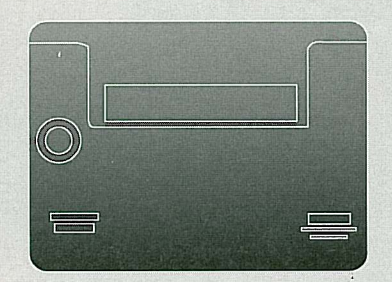
El momento de la gran batalla había llegado, no podíamos permitir que nuestros compañeros fueran ajusticiados como vulgares ladronzuelos, así que organizamos su liberación, y de paso un plan acabar con la tiranía del Sheriff. Cabalgamos durante la noche y por suerte llegamos a tiempo de evitar la ejecución. Posteriormente los habitantes nos informaron de la celebración de una boda en la que estaba inmersa Marian. Corrimos hacia la iglesia y el resto ya os lo podéis imaginar. La lucha fue dura, pero la victoria acabó de una vez por todas con la tiranía del maldito Sheriff.

Parece que las noticias nunca vienen solas... al salir de la iglesia una Buena Nueva traía la esperanza y la felicidad a Inglaterra: el Rey Ricardo volvía de las cruzadas para devolver a esta tierra la felicidad e ilusiones perdidas.

≠¡Dios salve al Rey!

GIAN LUCA PAGLIUCA.

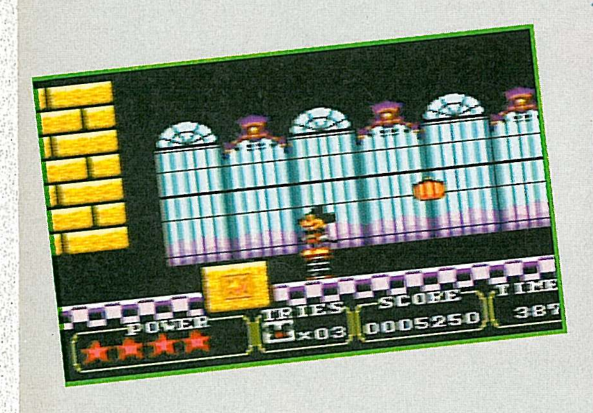
# MASTER SYSTEM II



Consola: MASTER SYSTEM.
Compañía: SEGA.
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1.
N. Fases: 15.

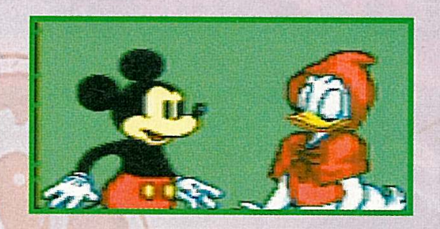
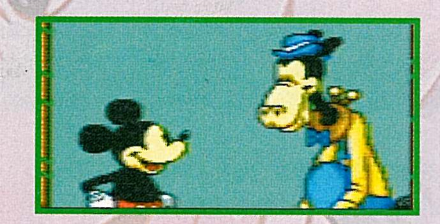
# SALVAN DESESPE

Una tierra pacífica. Un Mago muy malo que las transforma en algo tenebroso. El rapto de unos amigos y Mickey que está aquí para salvar a todos.



# LAND OF ILLUSION Starring MICKEY MOUSE





### EL BOSQUE

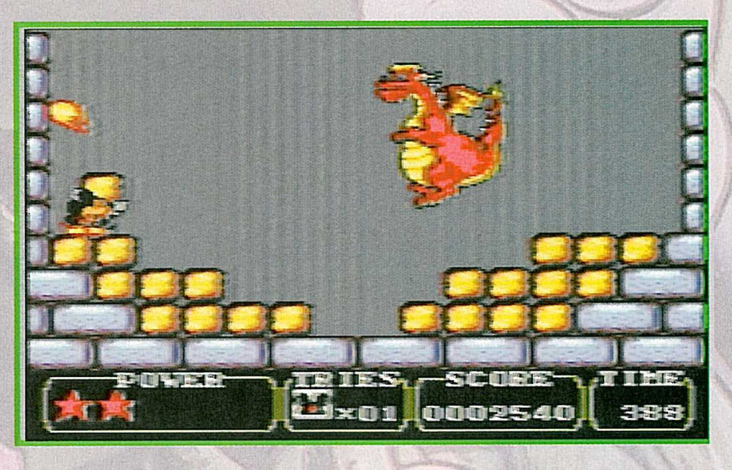
Una fase facilita como esta me serviría ante todo para coger esa confianza que sin duda me iba a hacer falta a lo largo de la aventura. Unas cuantas serpientes y un par de arañas -utiliza las hojas que caen de las copas de los árboles para esquivarlas- y la cosa se terminaría.
En la subfase del árbol tendréis que utilizar los objetos que hay en el interior del tronco para acceder a ciertos lugares que se encuentran demasiado elevados.
Si por casualidad os encontráis una serpiente gigante recordar que "más vale manzana volando que cientos de ellas en la mano"... perdonar la tontería.

### EL LAGO

Tras la aventura en el bosque, era el momento adecuado de darse un bañito en el lago -y no precisamente el de la casa de campo-.
El citado lago se encontraba infectado de pirañas y esponjas de mar, todas ellas con la única intención de acabar conmigo. Evitando los pinchos para que no la tomasen con mi trasero me dirigí hacia la gruta que encontré bajo un par de piedras. Allí tuve que dosificar el oxígeno que llenaba mis

# DO A MINIE RADAMENTE













pulmones para no morir asfixiado. Las corrientes submarinas que tanto suelen fastidiar, las puda evitar sujetándome a las ramas que recorrían la gruta de arriba a abajo. Tras la puerta se encontraba mi último obstáculo antes de poder abandonar este húmedo lugar. Un par de pirañas, un par de esponjas de mar y una piedra en cuyo interior se encuentra la pócima que haría aparecer a la derecha del nivel la salida hacia...

## EL CASTILLO BLACKSMITH'S

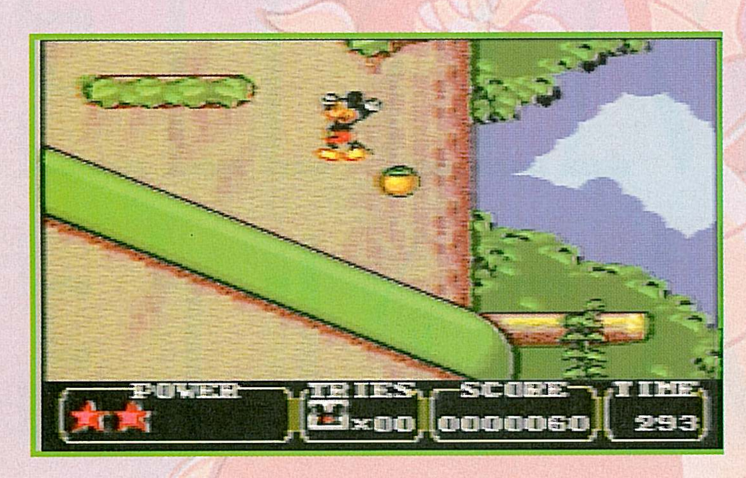
Por fin había llegado al castillito de turno -si os gustan los juegos de Disney sabréis porqué digo esto-. Aquí me iba a encontrar sin duda con uno de los enemigos que más me iba a fastidiar en mi recorrido: una juguetona llama que se dedicaba a perseguirme por todo el castillo. Para evitarla había que correr mucho y... perder muchas vidas. Tras esto aparecerá la puerta que


















indica el final de esta subfase. La situación empezaba a calentarse, y si no solamente había que observar lo que había unos metros mas adelante... ¡Un rio de lava! Tranquilidad, que no cunda el pánico, por suerte están las plataformas que tantas veces nos ayudaron en nuestras anteriores aventuras, pero cuidado, ya que aunque parezca que algunas están firmemente sujetas, la realidad es muy distinta.
Evitar las bolas de fuego que me lanzaban los dragoncitos sería fundamental para recoger el muelle que me conduciría a la siguiente subfase -si os sobra el tiempo podréis acercaros a por una moneda que hay en lo alto de un muro, a la derecha-. Los muelles iban a ser fundamentales para la finalización de esta subfase, con habilidad y buenas dotes de salto conseguiréis, además, recoger una estrella que incrementará el nivel máximo de vuestro indicador de energía.

## SUPER...DRAGON

Un Dragón gigante, muchas piedras y tres impactos en la cabeza son las claves para rescatar a nuestro amigo el asno, que se encargará de darnos importantes pistas para acabar nuestra aventura. Era obvio que la aventura acababa de comenzar, pero al mismo tiempo el camino estaba aparentemente bloqueado en la fase de la caverna, ya que nuestro tamaño nos impedía introducirnos por las minúsculas grutas que la componían. Entonces recordé lo que me dijo mi amigo el asno: "la pocima que reducirá tu tamaño está en el castillo en ruinas. Un camino secreto en el lago te llevará hasta él."





















## REGRESO AL LAGO AZUL

No era el momento de ir al cine, pero así se podía titular esta parte de la aventura ya que debía desandar el camino para buscar un puerta secreta -y que encontré a la derecha del lago- que me trasladase al castillo en ruinas. Los enemigos serán los mismos de siempre, pero encontraréis que el nivel del mar se ha estabilizado.



## EL CASTILLO EN RUINAS

Hacía tiempo que nadie habitaba allí, y por ello la compañía eléctrica decidió cortar el suministro de luz hace ya algún tiempo. A falta de luz eléctrica, buena era la lámpara que encontré por los alrededores, el único inconveniente era que debía llevarla conmigo a todos los lugares que visitaba, incluso algunas veces debía utilizarla para acceder a ciertos lugares que se encontraban a demasiada altura.
Los fantasmas y las calabazas, muy propios de estos lugares, no fueron obstáculo, es más, las calabazas me ayudaron en más de una ocasión en la difícil tarea de evitar los profundos pozos con pinchos que había en ciertos lugares del castillo. Una escalera me conduciría a la siguiente subfase.
En esta subfase nada que resaltar, únicamente un pozo inmenso que esquivaría apilando las piedras especiales que encontré -marcadas con la cara de Mickey Mouse-. Una nueva puerta y, tras ella, una subfase ciertamente original. Situaros. A la izquierda una puerta con cerradura. El



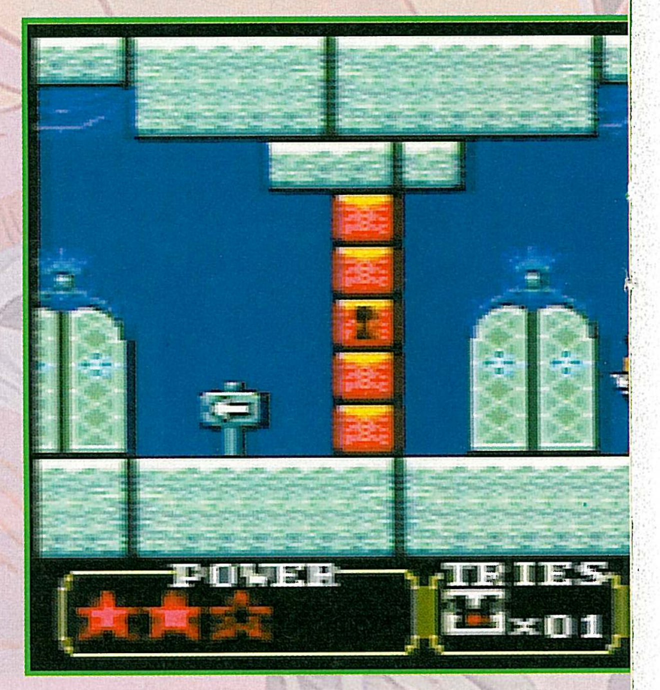


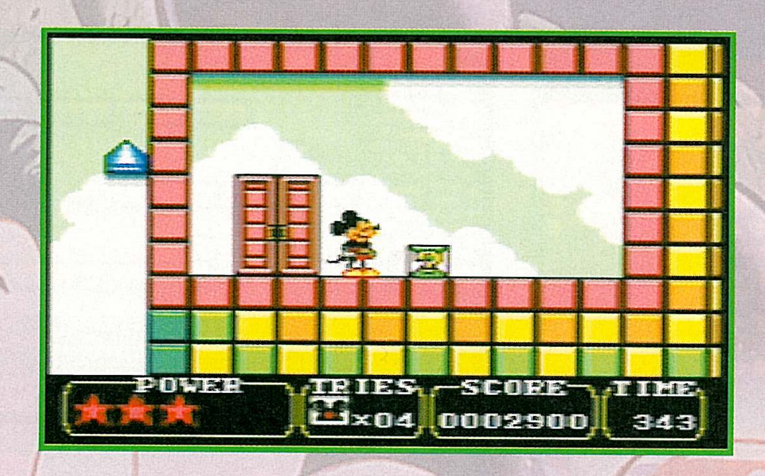


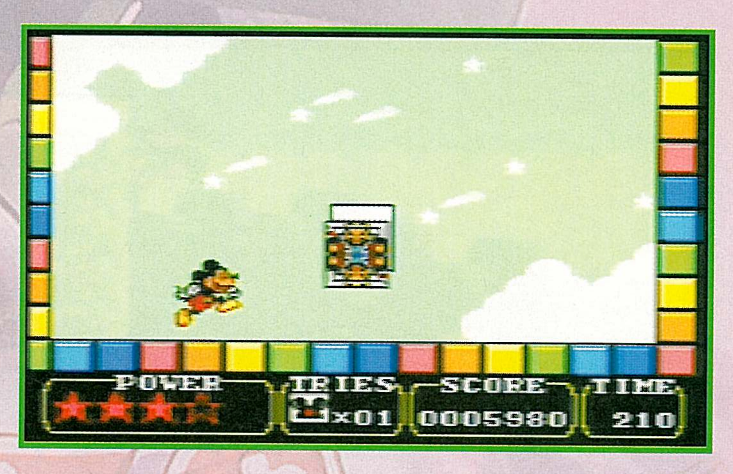




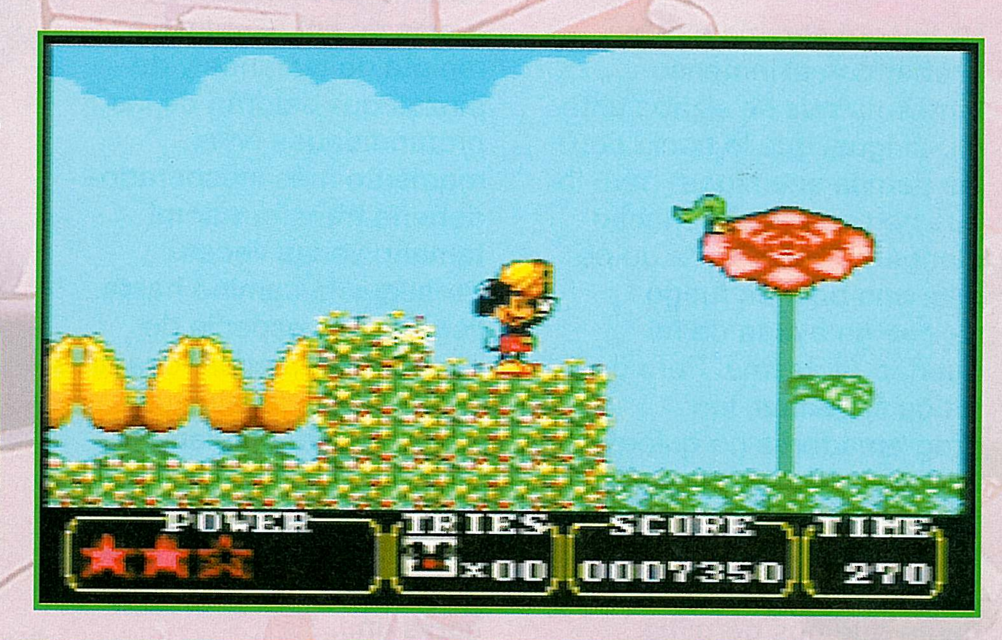


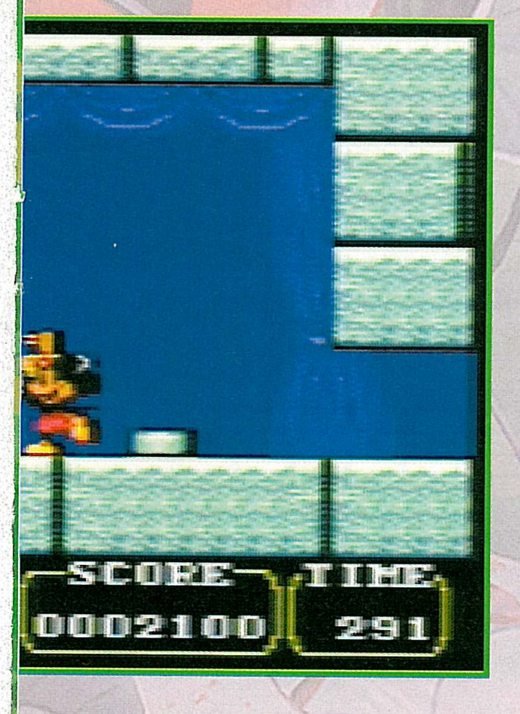


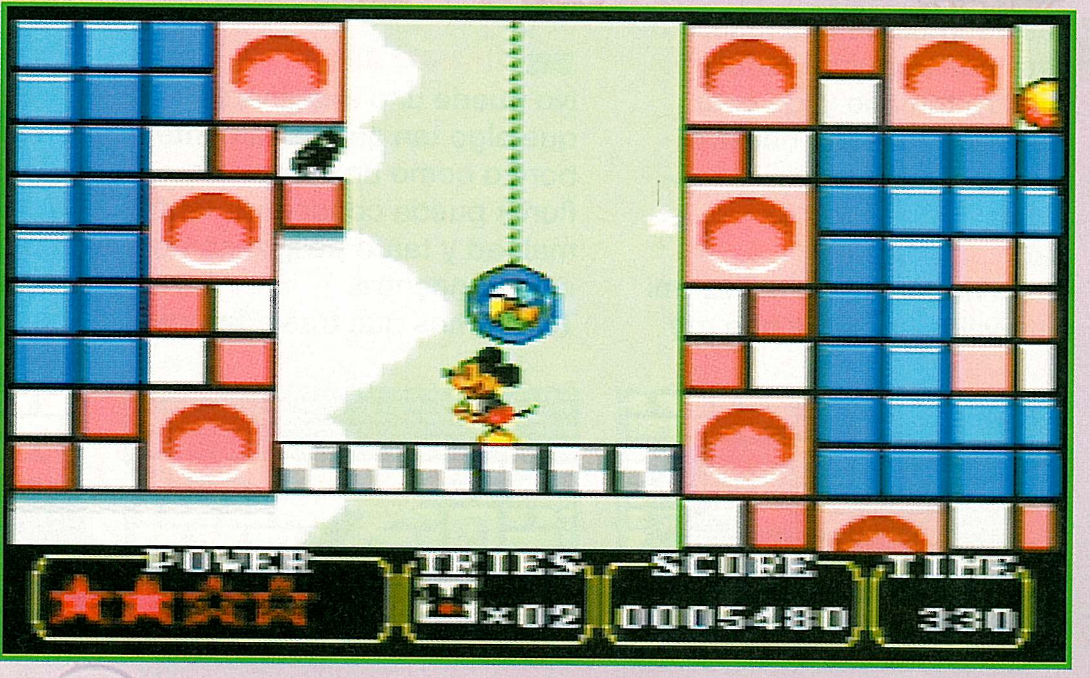



escenario se mueve imparablemente hacia la izquierda -si quedamos enganchados entre el final de la pantalla y una piedra moriremos-. Hay gran cantidad de obstáculos que deberemos retirar con rapidez. Unos interruptores en el suelo harán que cuando nos situemos sobre ellos la pantalla se mueva en sentido contrario. Al final de la subfase una llave. Tras recoger la llave deberemos deshacer el camino utilizando los interruptores. En ciertos lugares deberéis utilizar la llave para mantener pulsado un interruptor mientras retiráis las piedras que os obstruyen el camino.
Introducir la llave en la cerradura y...














### EL FANTASMA DE LA OPERA

Mi trasero serviría para acabar con el inmenso fantasma que se alzaba ante mí -al igual que lo hacía con los demás enemigos- pero lo que no esperaba ni mucho menos es que a cada golpe mío, una bola de fuego saliese en ayuda de mi querido fantasma. Pero como todos sabemos, los programadores no quieren nada con los sufridos jugadores.
Un nuevo objeto -anteriormente recogimos la flauta que nos permitía trasladarnos de una fase a otra- nos permitirá reducir nuestro tamaño y, de esta manera, proseguir nuestro camino a través de...

### LA CAVERNA

Era el momento de utilizar mi maravillosa pócima que me transformaría en algo totalmente minúsculo. A través de esta subfase repleta de gusanos y de pinzas que saldrán de las profundidades en el momento más inesperado-debería transformar mi tamaño varias veces.
Proseguí mi camino hasta llegar a una especie de puerta tallada en la roca, tras introducirme en ella fui llevado hasta un plano inferior que me iba a llevar directamente hacia la pócima que haría aparecer la puerta. Esta puerta me conduciría hacia un...

### CAMPO DE FLORES

No puede uno imaginarse que algo tan supuestamente bonito como un campo de flores pueda concentrar tanta maldad y tanto peligro como este concentra.
Tendremos que trasladarnos principalmente saltando de capullo en capullo -tener cuidado con los gusanos que habitan en esos lugares-. Utilizar los pétalos para atravesar el campo de plantas carnívoras que hay a mitad de camino. El último capullo alberga en su interior la mágica pócima que hará aparecer la puerta de nuestra salvación. Introducíos en ella y trasladaos a un lugar donde la diversión es lo único importante...

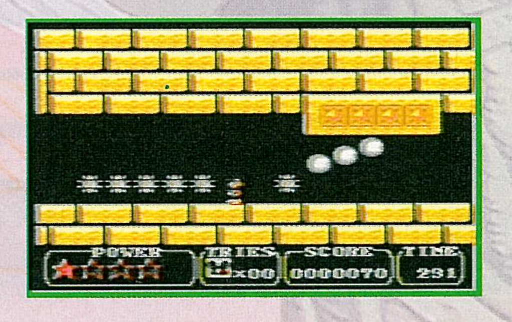
### LA TIENDA DE JUGUETES

Un frenético laberinto de puertas sería mi siguiente prueba. Para introducirme en la primera puerta debí utilizar un jarrón que encontré por los alrededores.





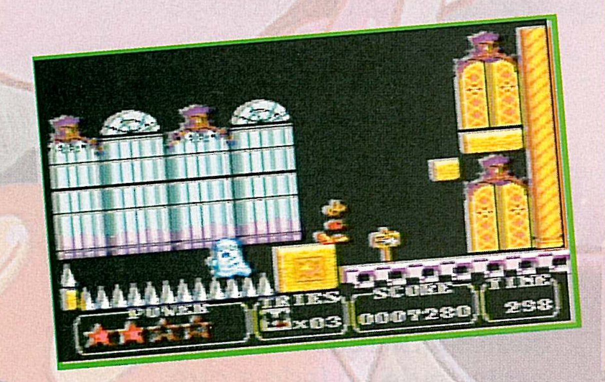













## LOS OBJETOS

**PLACA DE MICKEY**
Os proporcionará una vida extra.

**ESTRELLA**
Hará que aumente el límite de vuestro indicador de energía.

**TARTA**
Recuperaréis una parte de vuestra energía perdida.

**MONEDA**
Os proporcionará gran cantidad de puntos extra.

**LA FLAUTA**
Os permitirá retroceder hacia los niveles que anteriormente habíais completado.

**LA POCIMA**
Os transformará en un minúsculo Mickey.

**LA CUERDA**
Con ella podréis escalar las peligrosas paredes del gran cañon.

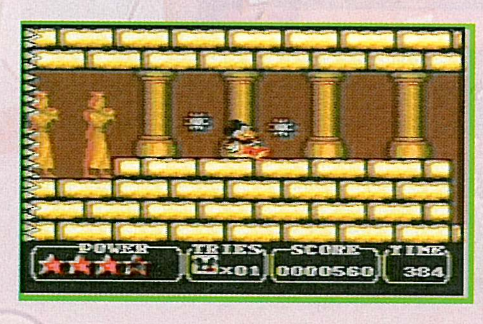
**LA JUDIA**
Será una especie de "Autopista hacia el cielo".

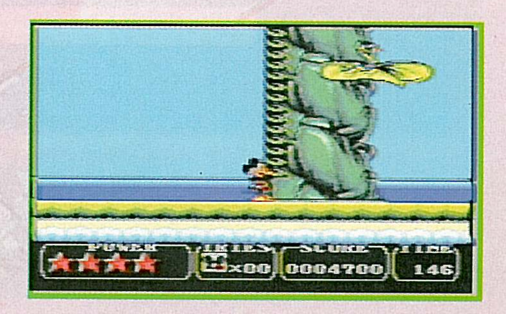
Con él conseguiría abrir la compuerta que bloqueaba la salida. Tras esto, el agua de las pistolas de agua -valga la redundancia- y las molestas cajas sorpresa que me golpearían en el momento más inoportuno para hacerme perder algunos puntos de vida mundana.
Fue bastante útil la estrella que recogí en mi camino lo cual propició que mi nivel de energia llegase hasta cotas insospechadas. Hacer equilibrismo sobre un yo-yo fue realmente importante, pero más lo fue el averiguar que la inmensa piñata que colgaba del techo -al final del nivel- contenía la llave de mis sueños que, paradójicamente, abriría la compuerta que me bloqueaba la salida.
Ante mí se alzaba la más inmensa baraja de cartas francesas que jamás hubiese visto en mi vida. Cinco impactos con mi trasero y me habría adjudicado la partida, eso sí, con un maravilloso repoker.
Con todo lo anterior había conseguido rescatar a Goofy, el cual me explicó que allá en el palacio en ruinas podría encontrar la cuerda con la que escalar las peligrosas paredes del Cañón.

### PALACIO DE LAS RUINAS

Poco hay que contar












exceptuando los murciélagos, las piedras que explotan -y que os abrirán el camino-, unos correosos pinchos que deberéis combatir con su misma arma -la velocidad- y la gran roca que te perseguirá al final de fase al más puro estilo "Indiana Jones". Utilizar las piedras que caerán del techo -cada vez que la roca golpee las paredes- para destruir a nuestro duro amigo -aprovechar el momento en que este se esté burlando de nosotros-. Ya tenéis la cuerda. Es el momento de retar al...

## GRAN CAÑON

Más buitres, más gusanos y más rocas gigantes. Utilizar el poder que os da la cuerda para escalar las peligrosas paredes. Tras la primera subfase nuestro objetivo consistirá en salir de un profundo pozo. Ya en lo alto de este, a la izquierda, se encuentra la pócima que hará aparecer la puerta mágica. Con ayuda del buitre -léase saltando sobre él- conseguiréis haceros con ella. Este fácil aperitivo se verá completado con la siguiente fase. Un nivel cuya dificultad es mínima y que se desarrolla en...







## EL DESIERTO

Mi única preocupación sería la de controlar a los molestos cactus que recorrían el desierto de un lado a otro. Unas serpientes camufladas entre la blanquecina arena también me molestarían lo suyo. A final de fase uno de los muchos buitres que allí habitaban escondía entre sus afiladas uñas la llave del...

## EL CASTILLO DE LA PRINCESA BUENA

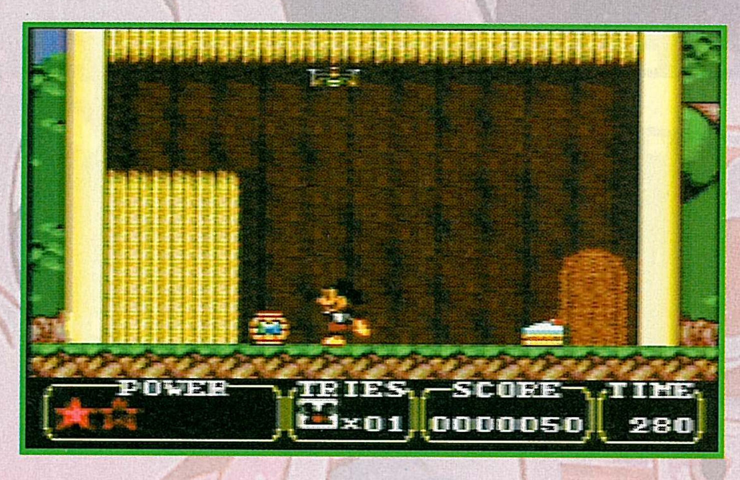
Tras la primera subfase el camino se dividía en dos, una puerta superior y una inferior me obligaban a tomar una determinación que, posiblemente, podría traerme graves consecuencias a lo largo de la aventura. Así, decidí ir por la derecha -más tarde supe que mi elección había sido la correcta-, donde me encontré nuevamente las caras que













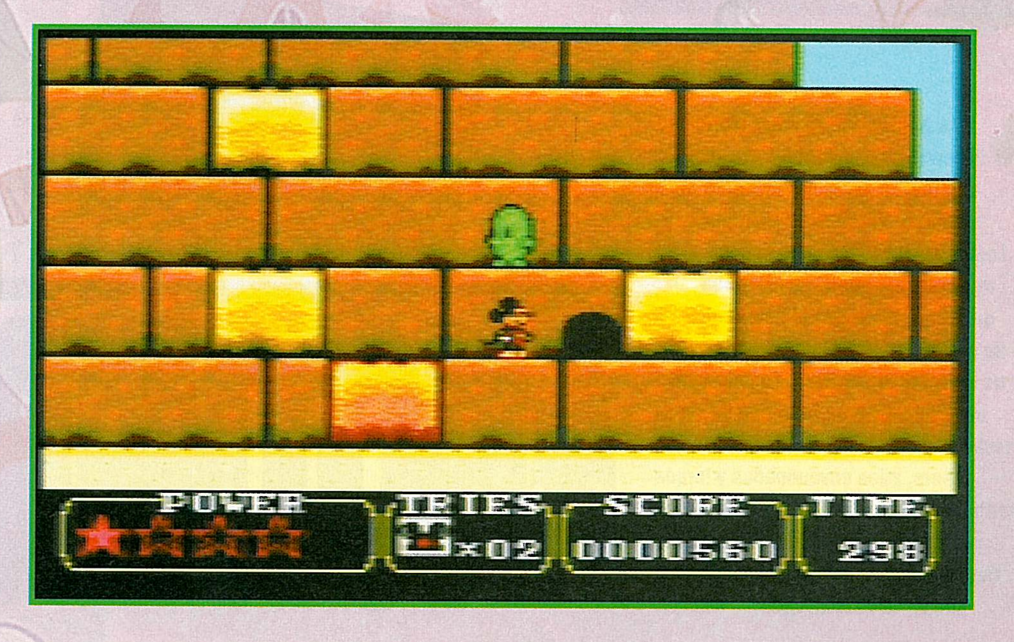
escupían fuego además de nuevas clases de fantasmas que, supuestamente, debían asustarme.
Un pequeño puzzle pondría a prueba mi ingenio -la cosa consistía en subir una serie de plataformas trasladando las piedras de una planta a otra-, y una serie de bolas de pinchos pondrían a prueba, al mismo tiempo, mi habilidad.
La pócima, la puerta y...




## MINNIE

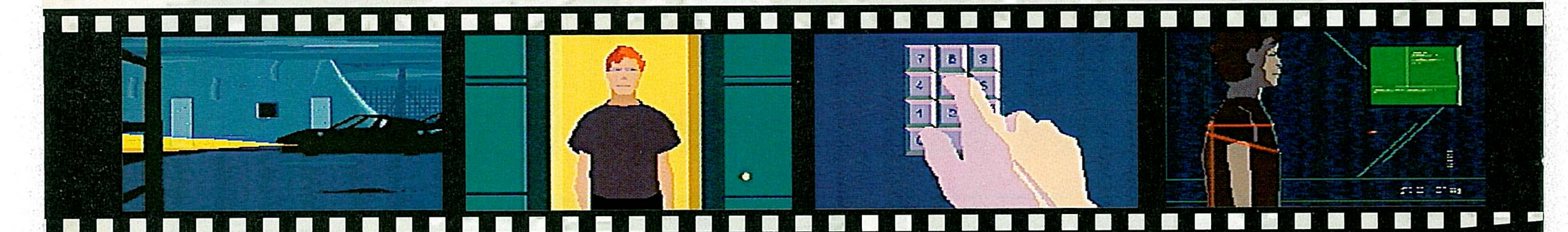
Además de mostrarnos su agradecimiento, Minnie nos dará una judía con la cual, plantándola en un lugar con suficiente altura, conseguiremos que de ella nazca una inmensa planta que nos traslade hasta las nubes, lugar donde se encuentra el castillo del Mago Malo.
Una vez allí, el final de la aventura se encontrará en vuestras manos, que todo acabe bien o no depende de... vosotros sabréis lo que hacéis.

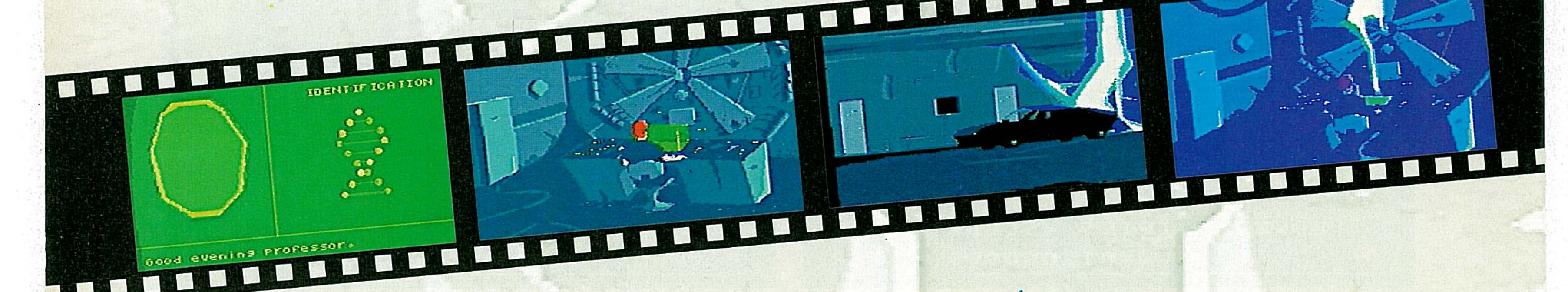
J.C. Sanz Fernández“MAY”.












Corre hacia el borde del abismo y no te detengas. Lester saltará hacia la liana, se agarrará a ella y por último en el más puro estilo "Tarzan" se dirigirá hacia la derecha. Ahora corre sin parar.

¡Vaya despertar más brusco! Lester ha sido transportado a una profunda piscina, de la que debe escapar a toda prisa si no quiere ser atrapado por los terribles tentáculos de la criatura que en ella habita. Por fortuna nuestro heróe es un consumado nadador y podrá escapar fácilmente hacia la superficie.

Una amenazadora silueta aparece en el horizonte. Si Lester se dirige a la derecha, esta diabólica criatura se abalanzará sobre él con intenciones nada amistosas.



Al llegar aquí una horrible bestia se interpondrá en nuestro camino y nos atacará. Da la vuelta de inmediato y ve corriendo y saltando a la vez hacia el otro lado. El monstruo te pisará los talones, pero no te alcanzará.

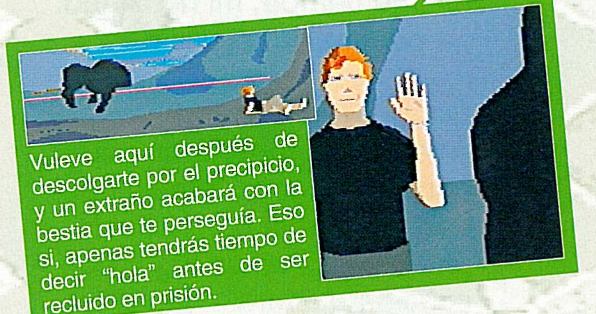
**Nivel 1**



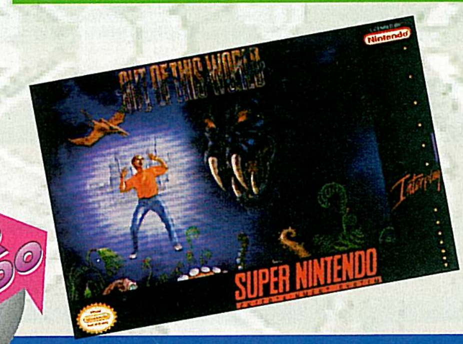
Si permaneces mucho tiempo frente al lago el bueno de Lester será estrangulado por unos mortiferos tentáculos... no les deis ocasión .



Usa el botón A para aplastar sin piedad las ponzoñosas babosas. Deja una con vida, y es muy probable que pruebes su veneno...



Vuleve aquí después de descolgarte por el precipicio, y un extraño acabará con la bestia que te perseguía. Eso si, apenas tendrás tiempo de decir "hola" antes de ser recluido en prisión.

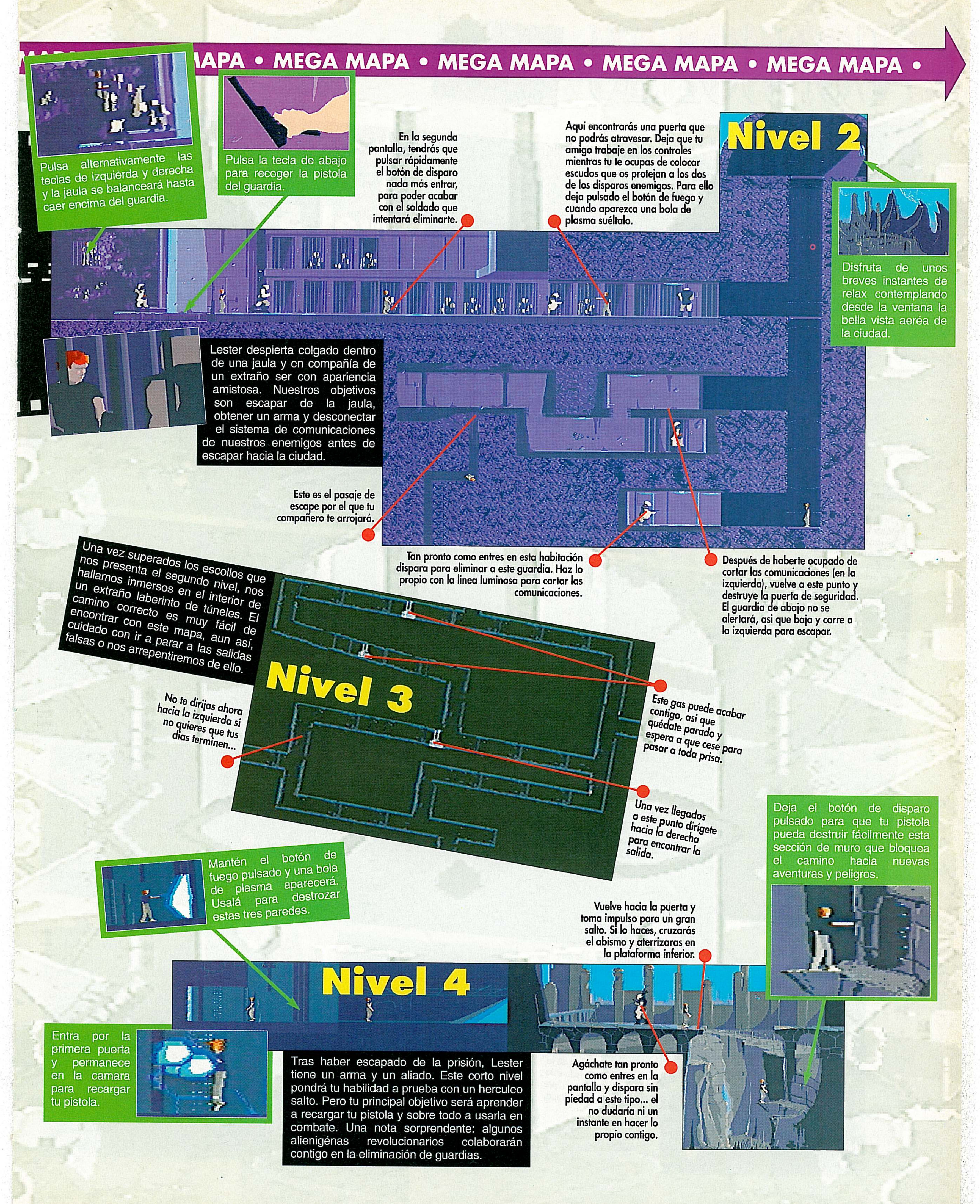



**La acción de "Another World" se desarrolla en un laboratorio secreto que realiza experimentos para el gobierno. El físico de partículas Lester Knight Chaykin ha sufrido un accidente mientras realizaba un experimento con el acelerador de partículas, siendo transportado a un universo alternativo. En este nuevo mundo le esperan todo tipo de seres hostiles que tratarán de aniquilarle con lásers, púas envenenadas y largos tentáculos. El objetivo de este juego es sobrevivir, pero cuando los gráficos tienen esta calidad es incluso posible que no quieras escapar... todavía.**

SUPER NINTENDO

MEGA DRIVE

# ANOTHER WORLD



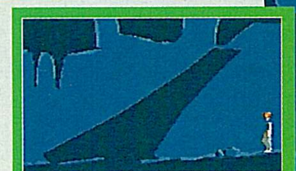
MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA •
Pulsa alternativamente las teclas de izquierda y derecha y la jaula se balanceará hasta caer encima del guardia.
Pulsa la tecla de abajo para recoger la pistola del guardia.
En la segunda pantalla, tendrás que pulsar rápidamente el botón de disparo nada más entrar, para poder acabar con el soldado que intentará eliminarte.
Aquí encontrarás una puerta que no podrás atravesar. Deja que tu amigo trabaje en los controles mientras tu te ocupas de colocar escudos que os protejan a los dos de los disparos enemigos. Para ello deja pulsado el botón de fuego y cuando aparezca una bola de plasma suéltalo.
Nivel 2
Disfruta de unos breves instantes de relax contemplando desde la ventana la bella vista aerea de la ciudad.
Lester despierta colgado dentro de una jaula y en compañía de un extraño ser con apariencia amistosa. Nuestros objetivos son escapar de la jaula, obtener un arma y desconectar el sistema de comunicaciones de nuestros enemigos antes de escapar hacia la ciudad.
Este es el pasaje de escape por el que tu compañero te arrojará.
Tan pronto como entres en esta habitación dispara para eliminar a este guardia. Haz lo propio con la linea luminosa para cortar las comunicaciones.
Después de haberte ocupado de cortar las comunicaciones (en la izquierda), vuelve a este punto y destruye la puerta de seguridad. El guardia de abajo no se alertará, asi que baja y corre a la izquierda para escapar.
Una vez superados los escollos que nos presenta el segundo nivel, nos hallamos inmersos en el interior de un extraño laberinto de túneles. El camino correcto es muy fácil de encontrar con este mapa, aun así, cuidado con ir a parar a las salidas falsas o nos arrepentiremos de ello.
Nivel 3
No te dirijas ahora hacia la izquierda si no quieres que tus dias terminen...
Este gas puede acabar contigo, así que quédate parado y espera a que cese para pasar a toda prisa.
Una vez llegados a este punto dirígete hacia la derecha para encontrar la salida.
Deja el botón de disparo pulsado para que tu pistola pueda destruir fácilmente esta sección de muro que bloquea el camino hacia nuevas aventuras y peligros.
Mantén el botón de fuego pulsado y una bola de plasma aparecerá. Usalá para destrozar estas tres paredes.
Vuelve hacia la puerta y toma impulso para un gran salto. Si lo haces, cruzarás el abismo y aterrizaras en la plataforma inferior.
Nivel 4
Entra por la primera puerta y permanece en la camara para recargar tu pistola.
Tras haber escapado de la prisión, Lester tiene un arma y un aliado. Este corto nivel pondrá tu habilidad a prueba con un herculeo salto. Pero tu principal objetivo será aprender a recargar tu pistola y sobre todo a usarla en combate. Una nota sorprendente: algunos alienigénas revolucionarios colaborarán contigo en la eliminación de guardias.
Agáchate tan pronto como entres en la pantalla y dispara sin piedad a este tipo... el no dudaría ni un instante en hacer lo propio contigo.






Si te las arreglas para atravesar las peligrosas cavernas una vez que las hayas inundado, serás lanzado a zona segura por la acción de este chorro.



Dispara a la base de esta piedra y se desmoronará. Eso sí, ten mucho cuidado de manetenerte en el lado y a la distancia adecuada.



En tu camino de vuelta a la superficie podrás utilizar este pequeño truco, que como ves consiste en conseguir que Lester se agarre con firmeza a las estalagmitas para evitar los pinchos y llegar al otro lado.



Crea un escudo (contra los láseres) y entonces dirígete hacia estas tres puertas que se abrirán. El guardia te lanzará granadas, pero la puerta se cerrará y morirá.

Baja por las escaleras y dispara inmediatamente hacia la derecha. Un guardia que estaba a punto de atacarte será convertido en cenizas. Nota: tu amigo está caminando por los conductos de ventilación para ayudarte más tarde.

## Nivel 6

Buena parte del nivel seis tiene lugar en las cavernas, donde tendrás que nadar para lograr el acceso a los sistemas de seguridad. El palacio, en la zona superior, está lleno de guardias que Lester tendrá que eliminar.

Salta por encima de las criaturas de los agujeros y dispara a la línea de comunicaciones que hay en la pared. Con ello desconectarás las defensas y podrás escapar en compañía de tu amigo del palacio.

Camina hacia la derecha y este guardia te atrapará. Golpéale y ve rápidamente a recoger tu pistola por que tu enemigo te disparará. Cuando la alcances, agáchate. Lester debe aprovechar en ese momento su oportunidad para deshacerse de su pertinaz rival.



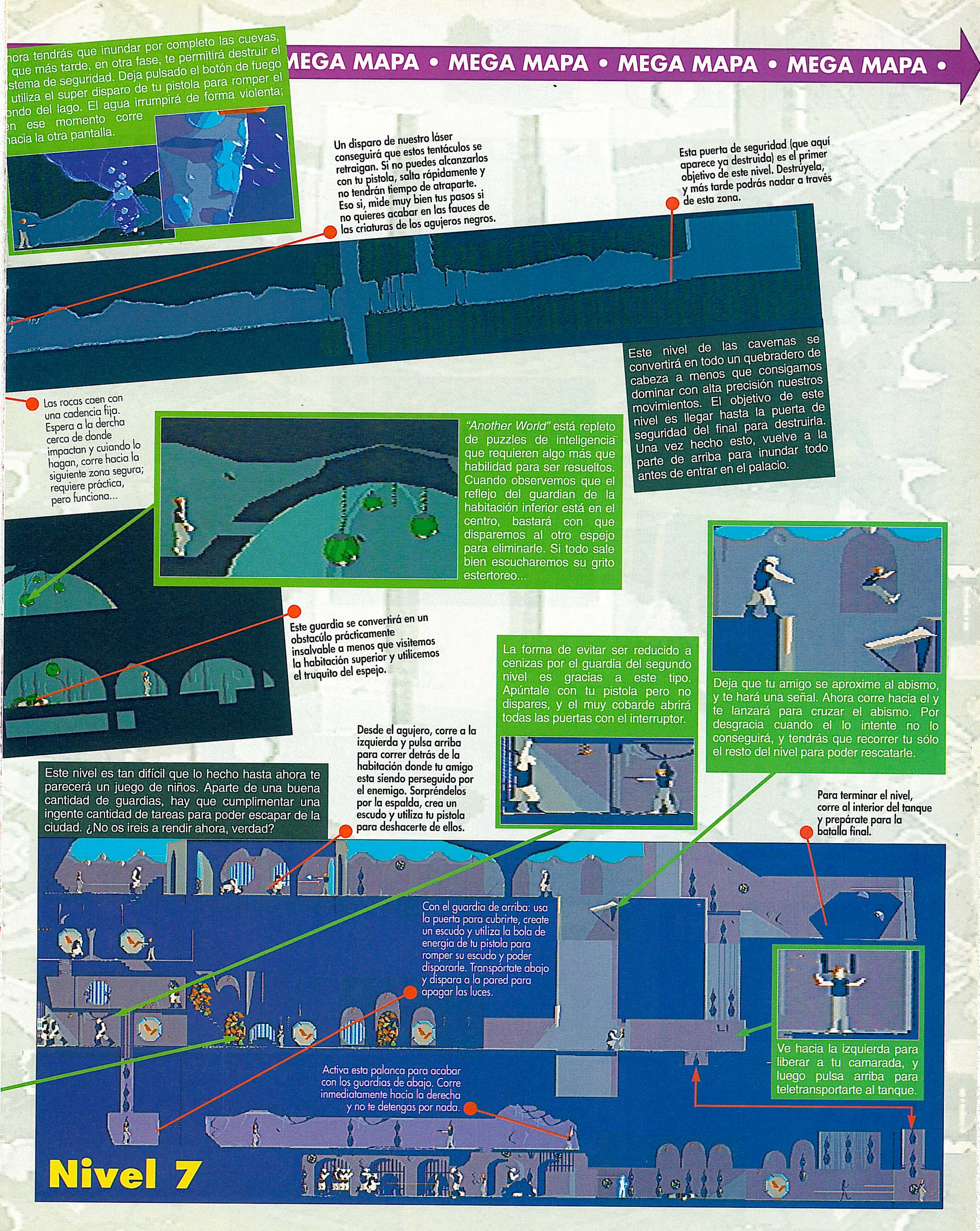
La primera cosa que tienes que hacer una vez que te hayas sumergido es conseguir aire, y esta pequeña cavidad es el lugar perfecto para obtenerlo (si pasas de largo te ahogarás). El camino de la izquierda esta bloqueado, así que no pierdas el tiempo.



Toca uno de estos agujeros negros y una criatura de afilados dientes acabará con el Dr Chaykin. Usa con habilidad tus saltos para superarlos.

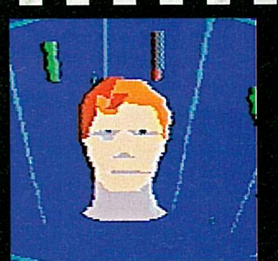
Quédate en la parte superior derecha de la escalera y crea un escudo. Ahora destruye la puerta que te separa del guardia, y este muy amablemente lanzará granadas que abrirán esta vía de escape. Con tres será suficiente.




MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA •
hora tendrás que inundar por completo las cuevas, que más tarde, en otra fase, te permitirá destruir el stema de seguridad. Deja pulsado el botón de fuego utiliza el super disparo de tu pistola para romper el ondo del lago. El agua irrumpirá de forma violenta; n ese momento corre hacia la otra pantalla.
Un disparo de nuestro láser conseguirá que estos tentáculos se retraigan. Si no puedes alcanzarlos con tu pistola, salta rápidamente y no tendrán tiempo de atraparte. Eso sí, mide muy bien tus pasos si no quieres acabar en las fauces de las criaturas de los agujeros negros.
Esta puerta de seguridad (que aquí aparece ya destruida) es el primer objetivo de este nivel. Destrúyela, y más tarde podrás nadar a través de esta zona.
Este nivel de las cavernas se convertirá en todo un quebradero de cabeza a menos que consigamos dominar con alta precisión nuestros movimientos. El objetivo de este nivel es llegar hasta la puerta de seguridad del final para destruirla. Una vez hecho esto, vuelve a la parte de arriba para inundar todo antes de entrar en el palacio.
Las rocas caen con una cadencia fija. Espera a la dercha cerca de donde impactan y cuando lo hagan, corre hacia la siguiente zona segura; requiere práctica, pero funciona...
"Another World" está repleto de puzzles de inteligencia que requieren algo más que habilidad para ser resueltos. Cuando observemos que el reflejo del guardian de la habitación inferior está en el centro, bastará con que disparemos al otro espejo para eliminarle. Si todo sale bien escucharemos su grito estertoreo...
Este guardia se convertirá en un obstáculo prácticamente insalvable a menos que visitemos la habitación superior y utilicemos el truquito del espejo.
La forma de evitar ser reducido a cenizas por el guardia del segundo nivel es gracias a este tipo. Apúntale con tu pistola pero no dispares, y el muy cobarde abrirá todas las puertas con el interruptor.
Deja que tu amigo se aproxime al abismo, y te hará una señal. Ahora corre hacia el y te lanzará para cruzar el abismo. Por desgracia cuando el lo intente no lo conseguirá, y tendrás que recorrer tu sólo el resto del nivel para poder rescatarle.
Desde el agujero, corre a la izquierda y pulsa arriba para correr detrás de la habitación donde tu amigo esta siendo perseguido por el enemigo. Sorpréndelos por la espalda, crea un escudo y utiliza tu pistola para deshacerte de ellos.
Este nivel es tan difícil que lo hecho hasta ahora te parecerá un juego de niños. Aparte de una buena cantidad de guardias, hay que cumplimentar una ingente cantidad de tareas para poder escapar de la ciudad. ¿No os ireis a rendir ahora, verdad?
Para terminar el nivel, corre al interior del tanque y prepárate para la batalla final.
Con el guardia de arriba: usa la puerta para cubrirte, create un escudo y utiliza la bola de energía de tu pistola para romper su escudo y poder dispararle. Transpórtate abajo y dispara a la pared para apagar las luces.
Ve hacia la izquierda para liberar a tu camarada, y luego pulsa arriba para teletransportarte al tanque.
Activa esta palanca para acabar con los guardias de abajo. Corre inmediatamente hacia la derecha y no te detengas por nada.
Nivel 7



Ahora que Chaykin tiene un gran poder ofensivo gracias al tanque, tendrás que lanzarte a la arena a luchar. Encuentra la combinación correcta de botones para lanzar todos los misiles y activa las compuertas de salida para ascender al siguiente nivel.



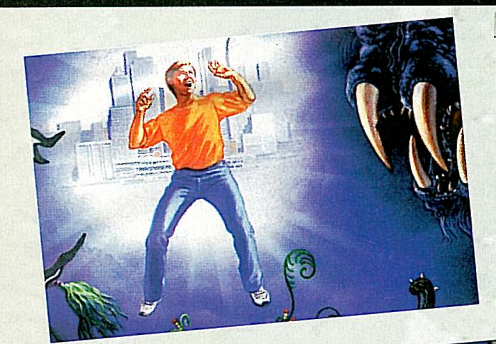





Pulsa primero los botones en la consola central y algo aparecerá en la izquierda y la derecha. Estos últimos son los sistemas de defensa, que incluyen los misiles.



Si pulsas el pequeño grupo de seis botones de la izquierda, una luz blanca parpadeará. Pulsalá y saldrás catapultado de forma automática hacia el nivel ocho.



## PASSWORDS

| | | |
|---|---|---|
| Nivel 1 | – | LBKG |
| Nivel 2 | – | FXLC |
| Nivel 3 | – | TBHK |
| Nivel 4 | – | HBHK |
| Nivel 5 | – | BRTD |
| Nivel 6 | – | TXHF |
| Nivel 7 | – | CKJL |
| Nivel 8 | – | LFCK |



Aunque bastante corto, este nivel es increíblemente difícil. Después de atravesar el tejado para aparecer en esta colonia nudista, Lester deberá mantener la compostura y tratar de no ser alcanzado por la lluvia de disparos que intentarán reducirlo a cenizas.

## Nivel 8



Lester se las tendrá que ver con cuatro guardias que se sucederán con rapidez usando con habilidad su pistola.

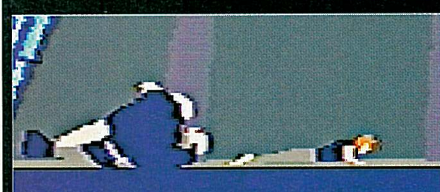
¡Mira quien aparece!; y tu que ya pensabas que no le volverías a ver. Además, aunque tu todavía no lo sepas, este tipo esta a punto de salvar tu preciosa vida.

Una vez que te hayas repuesto de tan exhuberanmte visión, corre a la derecha para evitar los disparos enemigos.

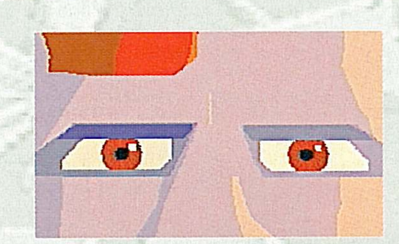


Cuando Lester se caiga, una mano le alcanzará y le pondrá a salvo. ¿Recordáis esa famosa frase de que quien tiene un amigo tiene un tesoro?

## Nivel Final

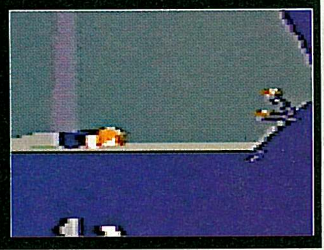


La escena final tiene lugar en un pequeño observatorio donde tu compañero lucha a vida o muerte con el comandante enemigo. Pulsando repetidamente los botones de dirección, Lester Knight Chaykin se arrastrará penosamente hacia las palancas de la esquina izquierda. ¿Qué ocurrirá ahora?





¡Por fin!, tras muchos esfuerzos te encuentras a punto de completar tu misión. Arrástrate hacia las palancas y espera a que la pelea cese. Una vez vencido tu compañero, el comandante enemigo se dirigirá hacia ti. Cuando este justo en el medio, empuja la primera palanca y será desintegrado. Pulsa ahora la segunda y el techo se abrirá. Ve a la izquierda y quédate en el centro de la habitación. Si no tardas demasiado, los láseres no te alcanzarán y serás teletransportado a casa. ¡Felicidades!




TODOS LOS MESES EN TU KIOSCO
OK PC
LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS DE PC
¡UNA DEMO JUGABLE EN CADA NUMERO!
Atrévete con nuestra espectacular demo del Wizkid
CURSE OF ENCHANTIA
A las puertas de la fantasía
revista de videojuegos de PC Año I • Nº 4 • 1992
revista de videojuegos de PC Año I • Nº 3 • 1992
600 ptas.
Incluye disco de 3 1/2"
Ultima Underworld
The Stygian Abyss
Descubre los misterios del abismo
Indiana Jones
KING QUEST
NUESTRA DEMO DEL MES WEEN, UN MUNDO DE MAGIA Y FANTASIA
revista de videojuegos de PC Año II • Nº 8
Te contamos las soluciones de:
MEGATRAVELLER
revista de videojuegos de PC Año I • Nº 5
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
THE LURE OF THE TEMPTRESS
LA REBELION DE SELENA

# MEGA DRIVE
# TAZ-MANIA

Desde los territorios del oeste llega el Diablo de Tazmania, con gráficos alucinantes, montones de fases y partes de habilidad pura. La primera vez que tuvimos oportunidad de contemplar este juego, todos nos quedamos impactados con la perfecta animación del personaje y la extraordinaria jugabilidad. Tras muchas horas de duro trabajo, hemos conseguido recopilar en estas doce páginas toda la información, mapas y trucos de este sensacional juego. La gran variedad de enemigos y posibles salidas hacen de éste un título indispensable que no puede faltar en ninguna buena colección de software que se precie.




Aquí es donde el Diablo de Tazmania comienza su largo y solitario viaje hacia las distantes islas donde se encuentra el legendario huevo de la gaviota de Tazmania. La historia, por si no la conocias, cuenta las peripecias de un componente de una familia de simpáticos demonios que fue enviado en busca de comida. Como véis no es una gran historia. En este primer nivel deberéis prestar especial atención a las fuentes de agua a presión, ya que te ayudarán a ir en la dirección correcta hacia la salida. Te catapultarán hacia nuevas alturas.

El primer nivel fue sólo para ponerte a prueba, pero ahora comienza la acción. A continuación, vas a tener que superar cualquier tipo de miedo que le tuvieras a las alturas, para ir ascendiendo progresivamente. Un paso en falso y tendrás que comenzar desde el principio. Paciencia y aprende de tus errores.

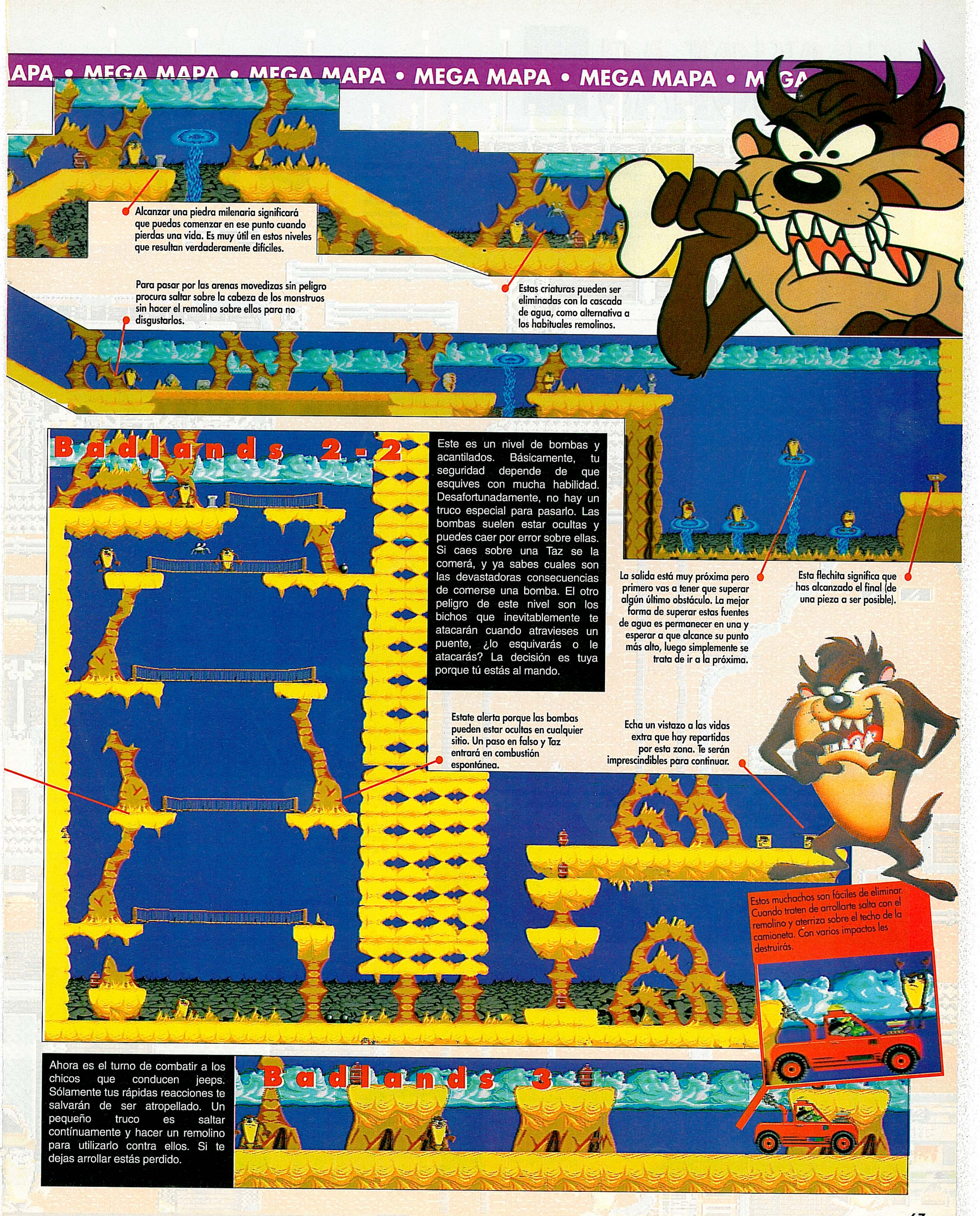
Cuando alcances lo más alto ve a recoger la vida extra. Luego utiliza la cabeza del monstruo de piedra para subirte encima de ella y poder continuar tu camino. Un buen truco es cargarse a Taz después de haber recogido todas las vidas. Haciendo eso Taz podrá recomenzar desde la última piedra milenaria y repetir la misma operación hasta que te mueras de aburrimiento.

Es un largo camino hacia abajo así que trata de recordar por donde has venido.

Sigue tú camino llendo hacia abajo, cruzando los puentes y esquivando las bombas. En este juego la mejor forma de esquivar una bomba es lanzándola fuera del alcance de Taz haciendo un remolino.

Ten cuidado con las bombas, si te comes una por error seguro que te causa una indigestión.

Comer una de estas cosas puede significar que te repongas de tus daños o consigas un buen dolor de cabeza.




Este es un nivel de bombas y acantilados. Básicamente, tu seguridad depende de que esquives con mucha habilidad. Desafortunadamente, no hay un truco especial para pasarlo. Las bombas suelen estar ocultas y puedes caer por error sobre ellas. Si caes sobre una Taz se la comerá, y ya sabes cuales son las devastadoras consecuencias de comerse una bomba. El otro peligro de este nivel son los bichos que inevitablemente te atacarán cuando atravieses un puente, ¿lo esquivarás o le atacarás? La decisión es tuya porque tú estás al mando.

Ahora es el turno de combatir a los chicos que conducen jeeps. Sólamente tus rápidas reacciones te salvarán de ser atropellado. Un pequeño truco es saltar contínuamente y hacer un remolino para utilizarlo contra ellos. Si te dejas arrollar estás perdido.







Ahora estás en la segunda parte de la aventura y te hallas en una curiosa factoría. En esta extensa zona industrial es fácil que pierdas alguna vida si no tienes cuidado cuando se aproxima la maquinaria pesada. El camino hacia la salida está marcado por flechas, si se te ocurre desviarte y no hacer caso de las indicaciones, es fácil que acabes en una situación comprometida. Obviamente, puedes intentar senderos alternativos aunque te garantizamos que el camino marcado es el más breve y el mejor. Desgraciadamente, la mayoría de las vidas extra y objetos útiles están fuera del camino principal.

Tómate tu tiempo para pasar esta zona, un paso en falso puede significar perder una vida.

## Nivel 2-1

Para esquivar estas hélices del motor debes saltar por encima de ellas. No es tarea fácil porque la cinta transportadora te complicará las cosas.

Por suerte, alguien se ha dejado esta utilísima caja aquí. Recógela para usarla posteriormente.

Menos mal que has seguido las flechas, de lo contrario podrías haber acabado electrificado, con un tiro, aplastado, etc.

Hay dos formas de pasar a través de estas calderas. Puedes esperar a que las puertas se cierren o pasar rapidamente envuelto en un torbellino. La segunda es más divertida.

Ahora te hallas sobre la fresquísima agua. Deberás tener especial cuidado con patinar sobre el hielo si vas muy deprisa. Te hará falta mucha habilidad controlando los saltos porque te esperan algunas situaciones difíciles. Cualquier técnica o truco que aprendas en este nivel te servirá para la segunda parte de Iceland. El problema más gordo con el que te encontrarás será cuando trates de alcanzar una plataforma en la que ya haya algún enemigo.

Echale un vistazo a tu desayuno matinal que se halla congelado sobre un bloque de hielo.

## Iceland #1

# OBJETOS



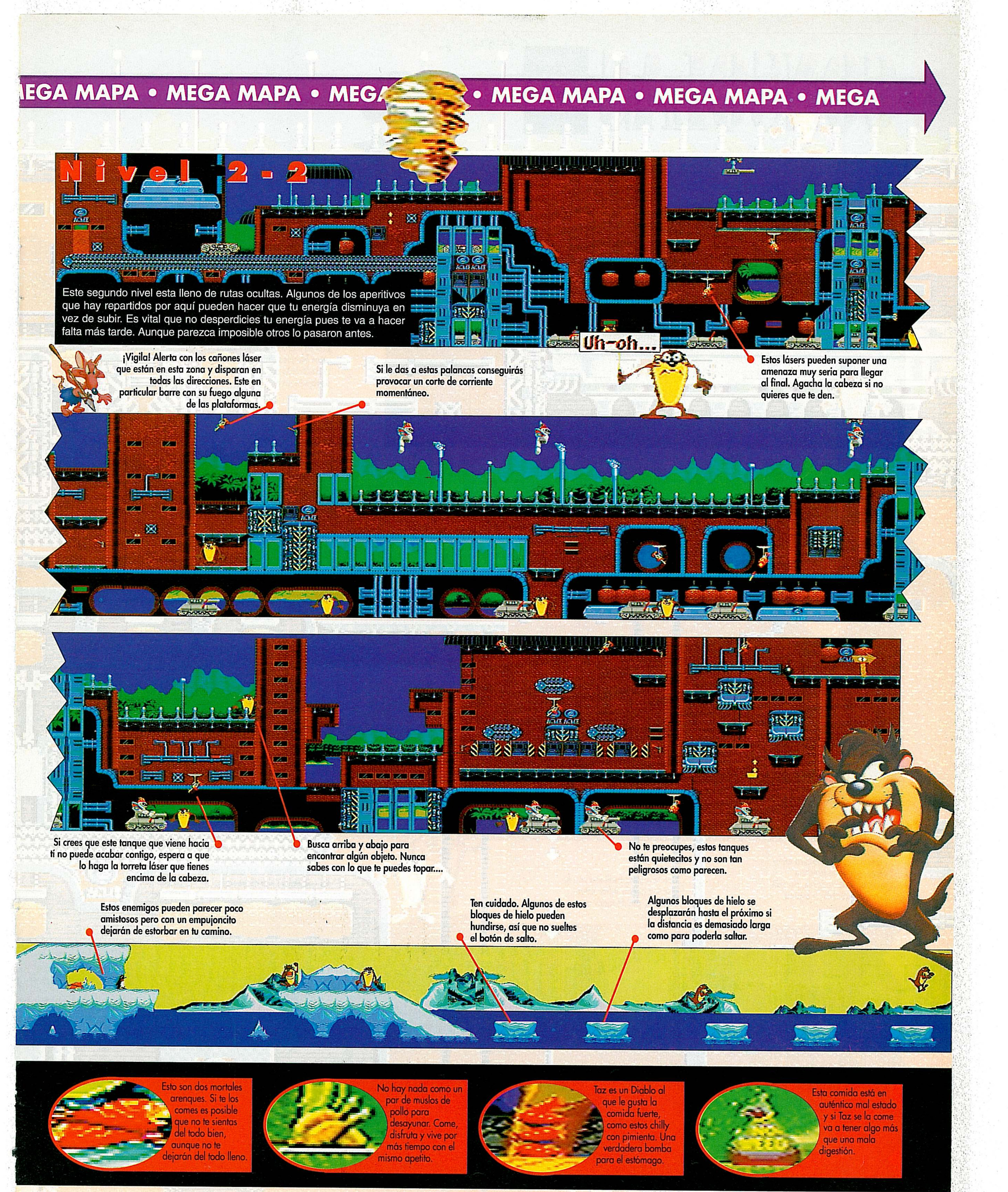
Cuando los diablos de Taz Mania se encuentran sedientos recurren a estos envases gigantes de agua tan refrescantes.



Tocar uno de estos objetos significará que puedas comenzar en el mismo sitio y no desde el principio como sería normal.



Una fuente de fruta tropical siempre es bien recibida. Si te la zampas verás como sube tú energía de forma considerable.


MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA
Nivel 2-2
Este segundo nivel esta lleno de rutas ocultas. Algunos de los aperitivos que hay repartidos por aquí pueden hacer que tu energía disminuya en vez de subir. Es vital que no desperdicies tu energía pues te va a hacer falta más tarde. Aunque parezca imposible otros lo pasaron antes.
Uh-oh...
¡Vigila! Alerta con los cañones láser que están en esta zona y disparan en todas las direcciones. Este en particular barre con su fuego alguna de las plataformas.
Si le das a estas palancas conseguirás provocar un corte de corriente momentáneo.
Estos lásers pueden suponer una amenaza muy seria para llegar al final. Agacha la cabeza si no quieres que te den.
Si crees que este tanque que viene hacia ti no puede acabar contigo, espera a que lo haga la torreta láser que tienes encima de la cabeza.
Busca arriba y abajo para encontrar algún objeto. Nunca sabes con lo que te puedes topar....
No te preocupes, estos tanques están quietecitos y no son tan peligrosos como parecen.
Estos enemigos pueden parecer poco amistosos pero con un empujoncito dejarán de estorbar en tu camino.
Ten cuidado. Algunos de estos bloques de hielo pueden hundirse, así que no sueltes el botón de salto.
Algunos bloques de hielo se desplazarán hasta el próximo si la distancia es demasiado larga como para poderla saltar.
Esto son dos mortales arenques. Si te los comes es posible que no te sientas del todo bien, aunque no te dejarán del todo lleno.
No hay nada como un par de muslos de pollo para desayunar. Come, disfruta y vive por más tiempo con el mismo apetito.
Taz es un Diablo al que le gusta la comida fuerte, como estos chilly con pimienta. Una verdadera bomba para el estómago.
Esta comida está en auténtico mal estado y si Taz se la come va a tener algo más que una mala digestión.



## Iceland #2

Si has conseguido acabar el Nivel de Iceland, se puede decir que lo has hecho todo. De todas formas, si Taz Mania te parece un juego demasiado difícil, aquí tienes un truco para conseguir ser del todo invencible. Necesitarás dos control pads. En la pantalla de presentación, pulsa los botones A, B y C de los dos pads. Después pulsa los dos Start simultaneamente. Si lo has hecho bien, oirás un sonido y el juego comenzará. Ahora, todo lo que tienes que hacer es pulsar el botón Start durante el juego para hacer una pausa y luego, los botones B y C del primer keypad. Aparecerán en la pantalla algunos números y con las flechas del pad de izquierda y derecha podrás cambiar el número del nivel en el que quieres comenzar. Para ser invencible, para el juego con la pausa y pulsa los botones B y C. Si quitas la pausa serás invencible.

Cuidado con la gravedad y tu propia inercia. Si saltas sobre estos bloques sin tener cuidado, te deslizarás con tu peso y acabarás en el agua.

Al fin, la fantástica jungla. Los nativos de esta zona no son excesivamente hospitalarios con los extraños, y tratarán de hincarte el diente a la primera oportunidad de cambio. Toda esta zona tiene la forma de un gigantesco laberinto. Debes calcular tus saltos con toda exactitud para no caerte en los abismos, de lo contrario, nunca llegarás a conseguir el legendario huevo de la gaviota de Taz Mania. Echa un vistazo también a las cosas que te encuentras en los árboles.

## La Jungla #1

Aquí comienzas tu extraordinaria aventura en la selva, donde te acechan montones de peligros, así que estate en guardia y espera siempre lo peor.

Con la misma facilidad con la que Taz puede saltar estos abismos, puede morir en uno de los saltos.

Coge toda la comida que puedas. Demasiados pinchazos pueden resultar mortales, así que lo mejor es que estés lleno de energía.

Estos ratones no son tan monos como parecen, especialmente si llevan un pincho para empalarte con él.

El final está cerca, pero estate preparado para una última sorpresa antes de pasar de nivel.

Los saltos son profundos y de gran longitud en esta zona. La única táctica posible es saltar apurando al máximo y rogar para que no caigas en ningún abismo o agujero.

Aunque este pueda parecer un iceberg normal, en realidad es la entrada a un nivel secreto. Entra si quieres tener oportunidad de conocerlo.

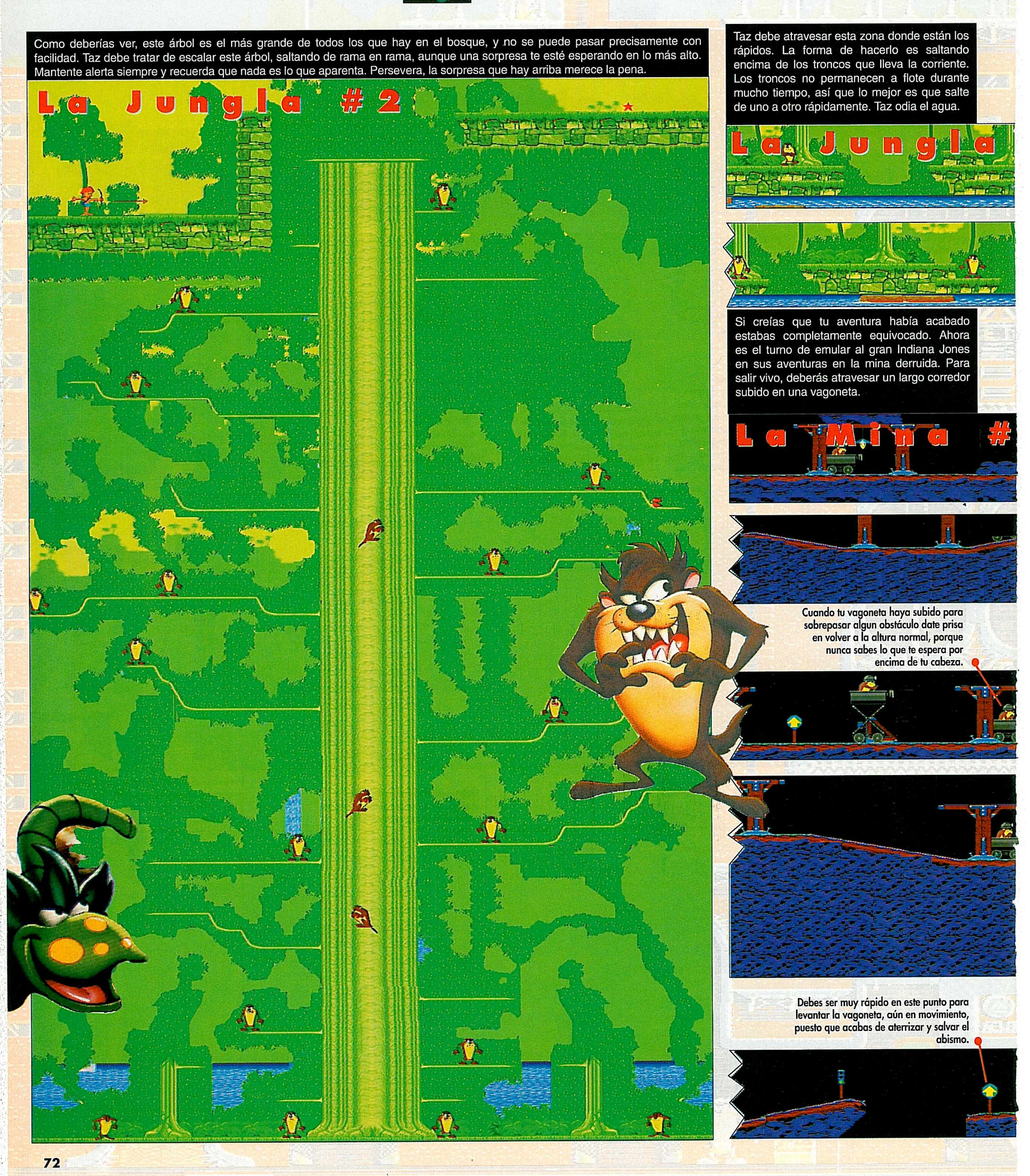
Recoge los objetos especiales como las vidas extra, bonus, comida y todo aquello que te sea útil posteriormente.

Hay mucha comida oculta entre la maleza, así que no te sientas culpable de cogerla.

Es asombroso todo lo que te puedes encontrar oculto entre los caminos de la selva.

Habrá más de una bomba para impedir que alcances el final, pero no serán un gran impedimento.

Estos ratones pueden parecer muy monos pero son enemigos acérrimos de Taz. Tratarán de pincharle a la primera oportunidad.




Como deberías ver, este árbol es el más grande de todos los que hay en el bosque, y no se puede pasar precisamente con facilidad. Taz debe tratar de escalar este árbol, saltando de rama en rama, aunque una sorpresa te esté esperando en lo más alto. Mantente alerta siempre y recuerda que nada es lo que aparenta. Persevera, la sorpresa que hay arriba merece la pena.

Taz debe atravesar esta zona donde están los rápidos. La forma de hacerlo es saltando encima de los troncos que lleva la corriente. Los troncos no permanecen a flote durante mucho tiempo, así que lo mejor es que salte de uno a otro rápidamente. Taz odia el agua.

Si creías que tu aventura había acabado estabas completamente equivocado. Ahora es el turno de emular al gran Indiana Jones en sus aventuras en la mina derruida. Para salir vivo, deberás atravesar un largo corredor subido en una vagoneta.

Cuando tu vagoneta haya subido para sobrepasar algun obstáculo date prisa en volver a la altura normal, porque nunca sabes lo que te espera por encima de tu cabeza.

Debes ser muy rápido en este punto para levantar la vagoneta, aún en movimiento, puesto que acabas de aterrizar y salvar el abismo.

# 3

Si prestas atención al pasar por debajo verás probablemente algo que te llame la atención.

Ten cuidado con estas plantas porque son algo carnívoras. Si te acercas mucho te darán un buen mordisco.

A Taz le toca ahora hacer surf a toda pastilla subido encima de un tronco. Surfing USA a tope.

1

Utiliza el botón A para subir y bajar esquivando los obstáculos. Algunos de ellos requieren una gran sincronización para poder ser pasados.

Como te indica esa luz que está verde, debes coger toda la velocidad posible para atravesar el gran abismo.

Uh-oh...

A medida que el nivel se hace más difícil, aparecen flechas indicando que debes levantar la vagoneta para esquivar los obstáculos.

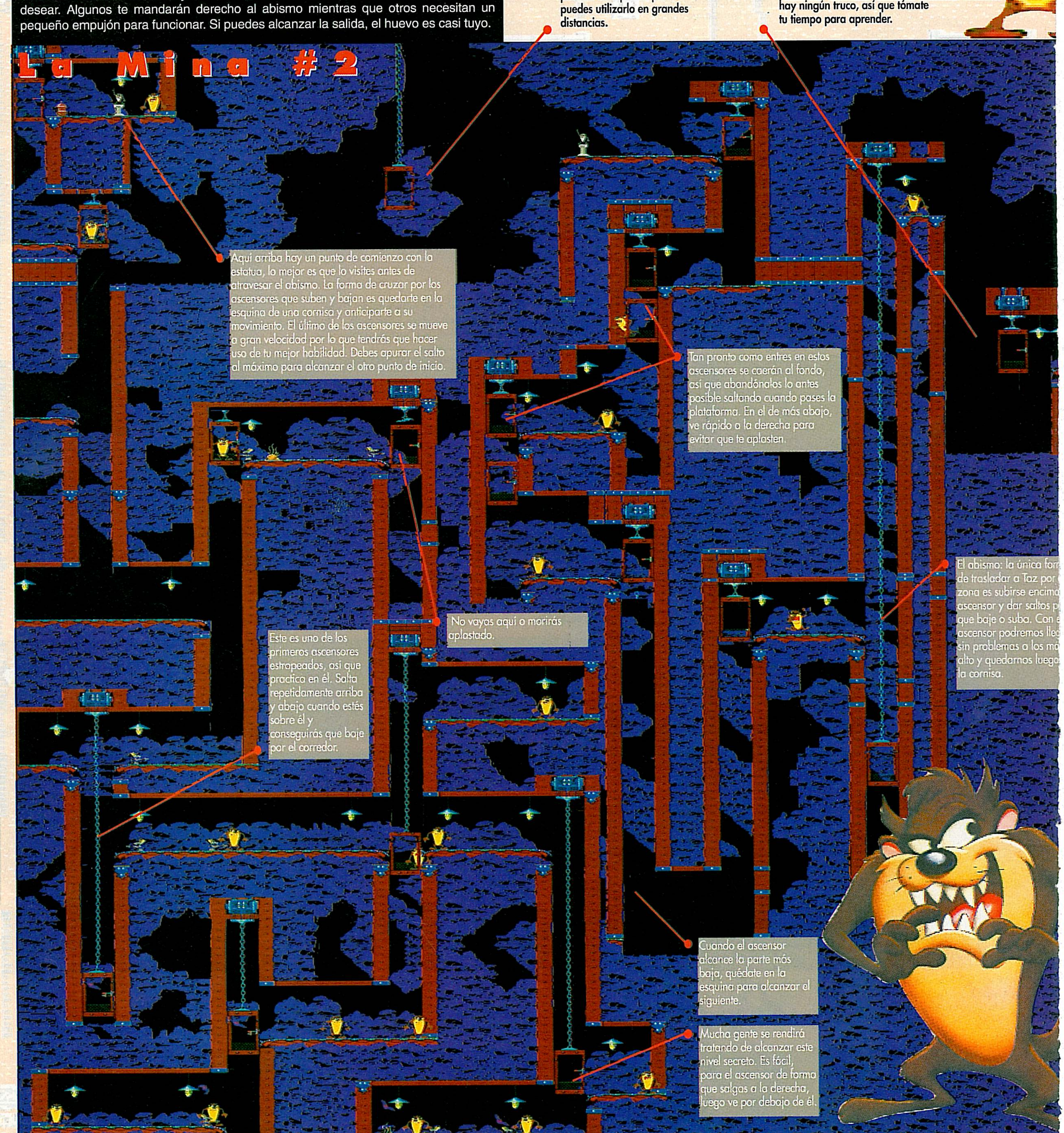
Cuando las luces de los semáforos se vuelvan amarillas, disminuye la velocidad o la muerte será segura.

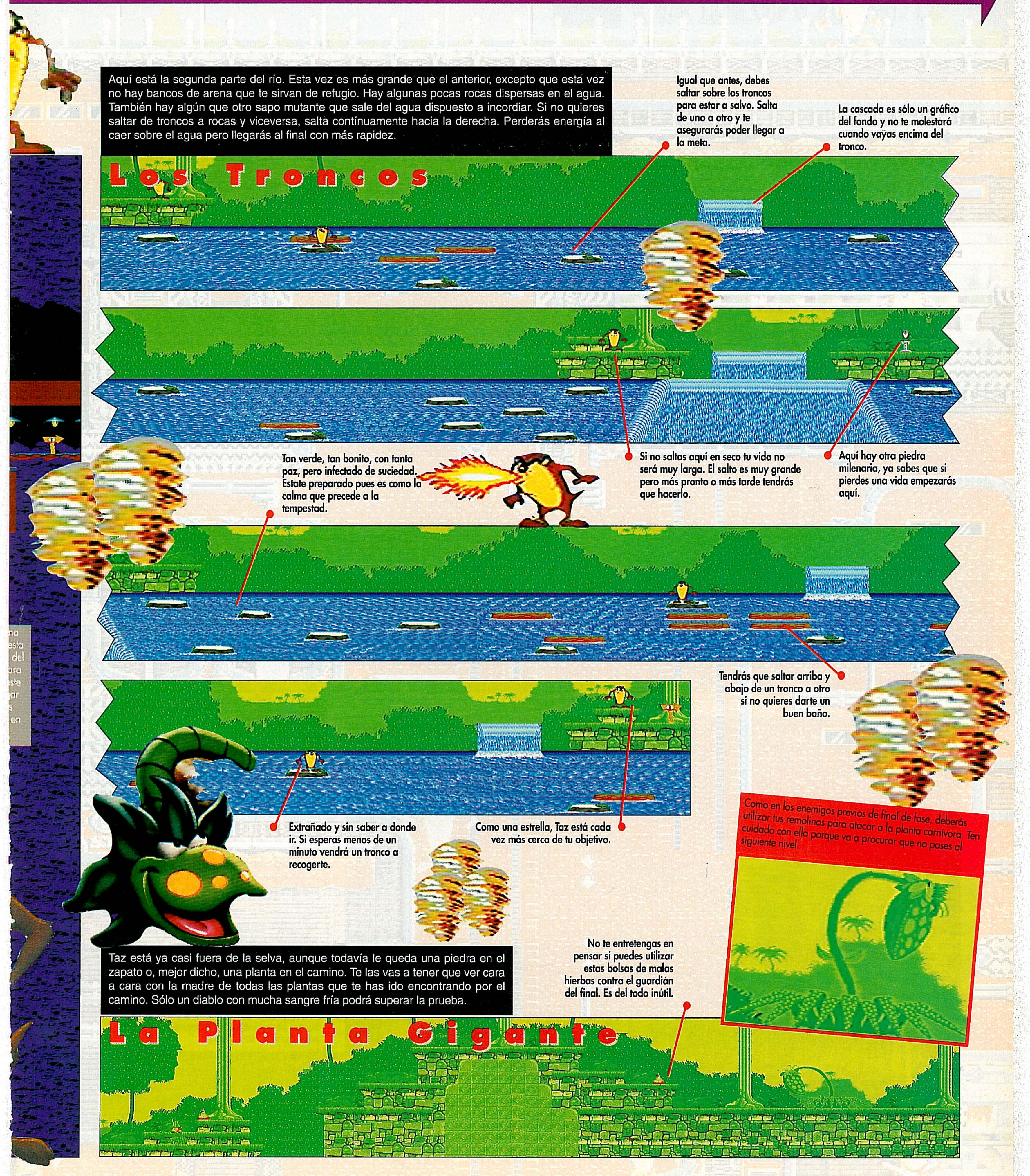
Hay estrellas de bonus repartidas por este nivel que no debes dejar pasar.

Lo hiciste, nada te puede parar ahora, eres ya un profesional.

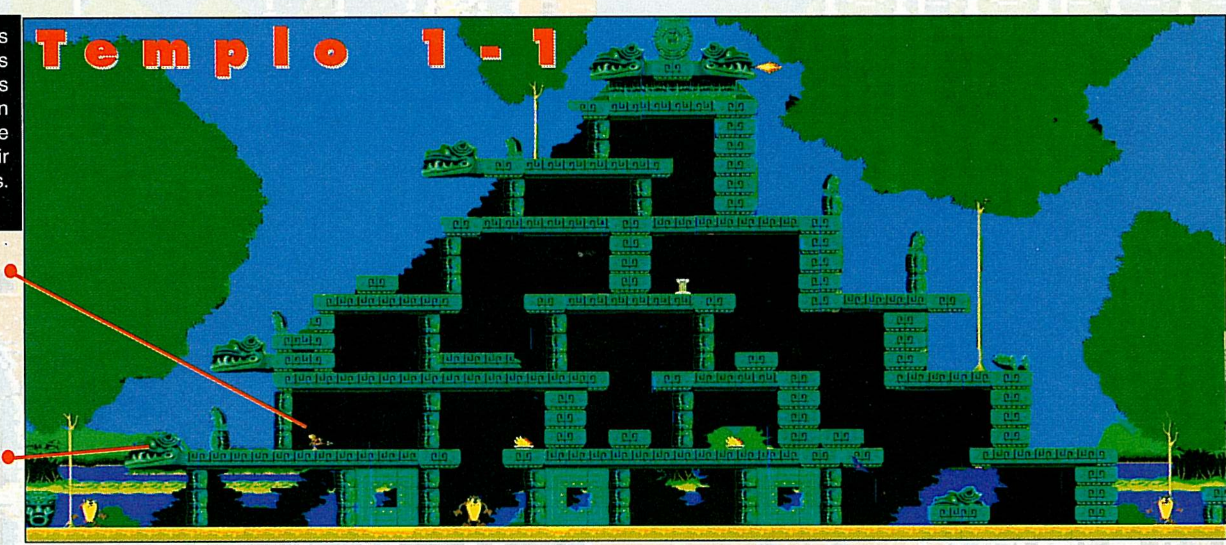
Uh-oh...

Ahora te encuentras en las profundidades de una oscura mina. Debes guiar a Taz sucesvamente por las oscuras cavernas y los ascensores. Molestos ratones y vampiros murciélagos tratarán de que no vuelvas a ver la luz del día de nuevo. Esta mina tiene cientos de años y los ascensores no funcionan todo lo bien que cabría desear. Algunos te mandarán derecho al abismo mientras que otros necesitan un pequeño empujón para funcionar. Si puedes alcanzar la salida, el huevo es casi tuyo.




Aquí está la segunda parte del río. Esta vez es más grande que el anterior, excepto que esta vez no hay bancos de arena que te sirvan de refugio. Hay algunas pocas rocas dispersas en el agua. También hay algún que otro sapo mutante que sale del agua dispuesto a incordiar. Si no quieres saltar de troncos a rocas y viceversa, salta contínuamente hacia la derecha. Perderás energía al caer sobre el agua pero llegarás al final con más rapidez.
Los Troncos
Igual que antes, debes saltar sobre los troncos para estar a salvo. Salta de uno a otro y te asegurarás poder llegar a la meta.
La cascada es sólo un gráfico del fondo y no te molestará cuando vayas encima del tronco.
Tan verde, tan bonito, con tanta paz, pero infectado de suciedad. Estate preparado pues es como la calma que precede a la tempestad.
Si no saltas aquí en seco tu vida no será muy larga. El salto es muy grande pero más pronto o más tarde tendrás que hacerlo.
Aquí hay otra piedra milenaria, ya sabes que si pierdes una vida empezarás aquí.
Tendrás que saltar arriba y abajo de un tronco a otro si no quieres darte un buen baño.
Extrañado y sin saber a donde ir. Si esperas menos de un minuto vendrá un tronco a recogerte.
Como una estrella, Taz está cada vez más cerca de tu objetivo.
Como en los enemigos previos de final de fase, deberás utilizar tus remolinos para atacar a la planta carnívora. Ten cuidado con ella porque va a procurar que no pases al siguiente nivel.
Taz está ya casi fuera de la selva, aunque todavía le queda una piedra en el zapato o, mejor dicho, una planta en el camino. Te las vas a tener que ver cara a cara con la madre de todas las plantas que te has ido encontrando por el camino. Sólo un diablo con mucha sangre fría podrá superar la prueba.
No te entretengas en pensar si puedes utilizar estas bolsas de malas hierbas contra el guardián del final. Es del todo inútil.
La Planta Gigante

Taz llega ahora a la penúltima parte, las ruinas de la ciudad Tazteca. Las ruinas Taztecas han estado deshabitadas durante años, y como resultado se han transformado en un complejo laberinto de trampas mortales. Taz debe seguir derecho hacia los siguientes escenarios. El final está cerca.




Estos agujeros infernales están llenos de ratas. Estos simpáticos chicos están locos por ensartarte con sus pinchos. Para librarte de sus flechas sólo tienes que atacarle con un remolino.

Aunque estas cabezas de dragón parecen inofensivas, su aliento resulta mortal. Anticípate a ellas si no quieres tener una muerte segura.




Lo más importante en toda esta zona es explorar cada rincón del templo. Te sorprenderás gratamente con la gran cantidad de objetos útiles que te puedes encontrar, piedras milenarias, algo de comida o una salida escondida. Así que buena caza, sobre todo si estás hambriento.

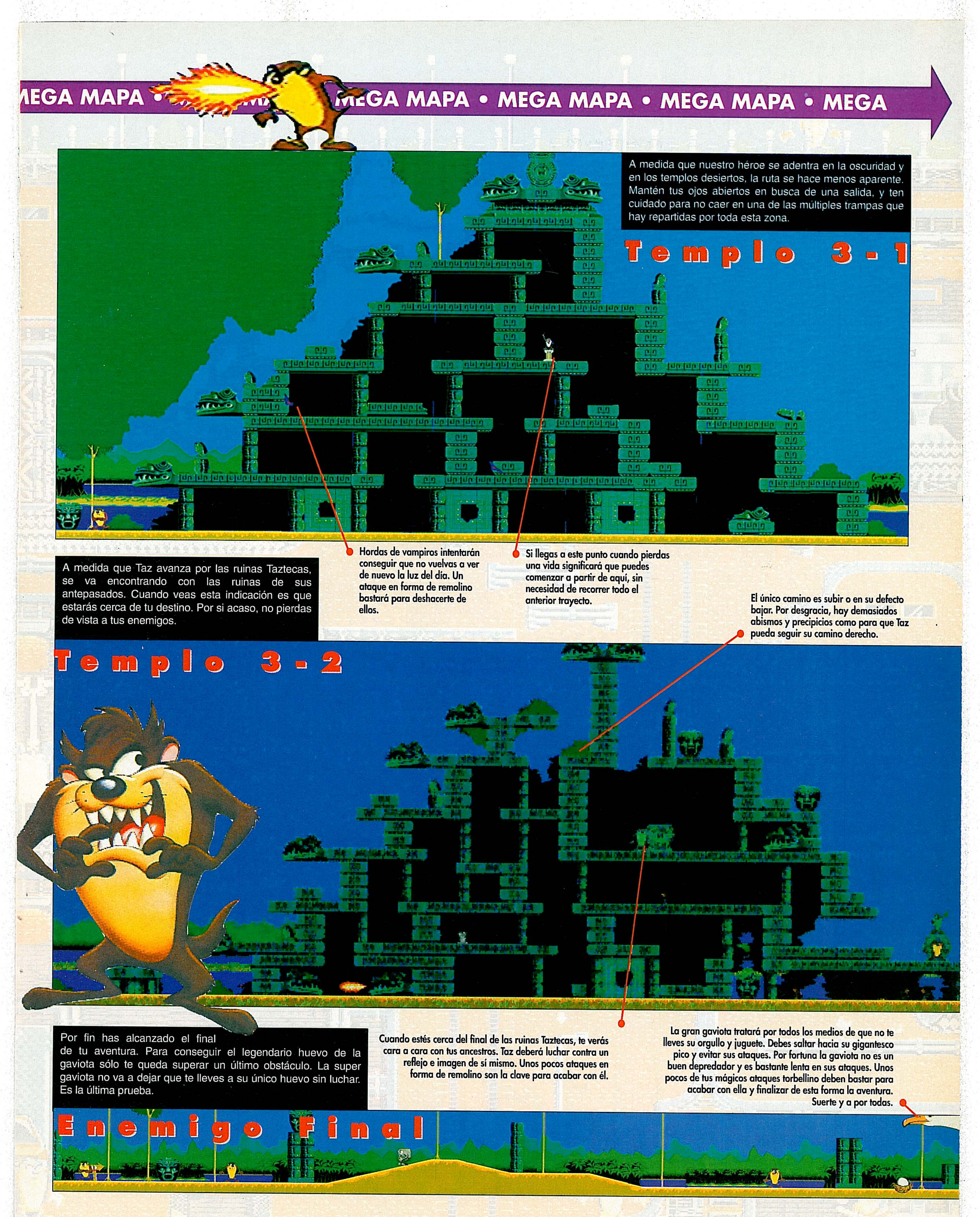
Templo 2

Esta señal es algo verdaderamente agradable después de haber estado escalando pasadizos y atravesando cornisas. No te pares a tomar aliento pues lo más duro está aún por venir.

Ten cuidado con estas cabezas del suelo pues desprenden un aliento que a buen seguro resultará mortal.

Los pasadizos oscuros de los templos pueden resultar verdaderamente confusos porque hacen que todos los caminos se parezcan entre sí.

Algunas de las ruinas Taztecas son gigantescas. Para encontrar la salida tendrás que escalar grandes alturas o descender a las profundidades. Algunas pequeñas indicaciones te harán ver que estás en la dirección correcta. De todas formas, ten cuidado por donde vas porque un mal salto puede hacer que vuelvas a comenzar.





A medida que nuestro héroe se adentra en la oscuridad y en los templos desiertos, la ruta se hace menos aparente. Mantén tus ojos abiertos en busca de una salida, y ten cuidado para no caer en una de las múltiples trampas que hay repartidas por toda esta zona.

## Templo 3-1

Hordas de vampiros intentarán conseguir que no vuelvas a ver de nuevo la luz del día. Un ataque en forma de remolino bastará para deshacerte de ellos.

Si llegas a este punto cuando pierdas una vida significará que puedes comenzar a partir de aquí, sin necesidad de recorrer todo el anterior trayecto.

A medida que Taz avanza por las ruinas Taztecas, se va encontrando con las ruinas de sus antepasados. Cuando veas esta indicación es que estarás cerca de tu destino. Por si acaso, no pierdas de vista a tus enemigos.

El único camino es subir o en su defecto bajar. Por desgracia, hay demasiados abismos y precipicios como para que Taz pueda seguir su camino derecho.

## Templo 3-2

Por fin has alcanzado el final de tu aventura. Para conseguir el legendario huevo de la gaviota sólo te queda superar un último obstáculo. La super gaviota no va a dejar que te lleves a su único huevo sin luchar. Es la última prueba.

Cuando estés cerca del final de las ruinas Taztecas, te verás cara a cara con tus ancestros. Taz deberá luchar contra un reflejo e imagen de sí mismo. Unos pocos ataques en forma de remolino son la clave para acabar con él.

La gran gaviota tratará por todos los medios de que no te lleves su orgullo y juguete. Debes saltar hacia su gigantesco pico y evitar sus ataques. Por fortuna la gaviota no es un buen depredador y es bastante lenta en sus ataques. Unos pocos de tus mágicos ataques torbellino deben bastar para acabar con ella y finalizar de esta forma la aventura. Suerte y a por todas.

## Enemigo Final




La acción comienza aquí. El escenario de Magnet Man es el más fácil de todos para eliminarle. Cuando lo consigas serás recompensado con los super efectivos Magnet Misiles. Laprimera sección contiene un montón de enemigos aéreos magnetizados, si puedes, elimínalos con tu ataque normal o mantén pulsado el mando izquierdo para que te puedas ver libre de sus rayos. Estate seguro de que vas a aterrizar sobre una plataforma, a menos que quieras morir en este escenario. Más adelante tendrás que hacer frente a otras amenazas magnetizadas, con la particularidad de que te atraerán a ti. Esto, por supuesto, puede ser incordiante, sobre todo si sientes esa atracción magnética justo cuando estás atravesando un hoyo y te puedes caer perdiendo una vida.

¡Necesito un descanso! Este es un curioso personaje que te ataca y va a aparecer en diferentes intervalos del juego. Para eliminarle, dirige tu armamento normal hacia él y no dejes de disparar. Asegúrate de estar por debajo de él cuando salte hacia ti. No podrás continuar sin haberle eliminado previamente.

Muévete adentro y dispara rápidamente contra esta amenaza antes de que comience a disparar misiles.

El escenario montañoso alcanza también este mundo alienígena y te lo pondrá un poco más difícil junto con el Hard Man. Mandíbulas metálicas te amenazan con hacerte pedacitos. Hay unos pocos mineros y conductores de bulldozers que tratarán de acabar con tus hazañas heróicas, algunos de ellos se ocultan debajo del suelo para sorprenderte. Es un duro trabajo para Mega Man.

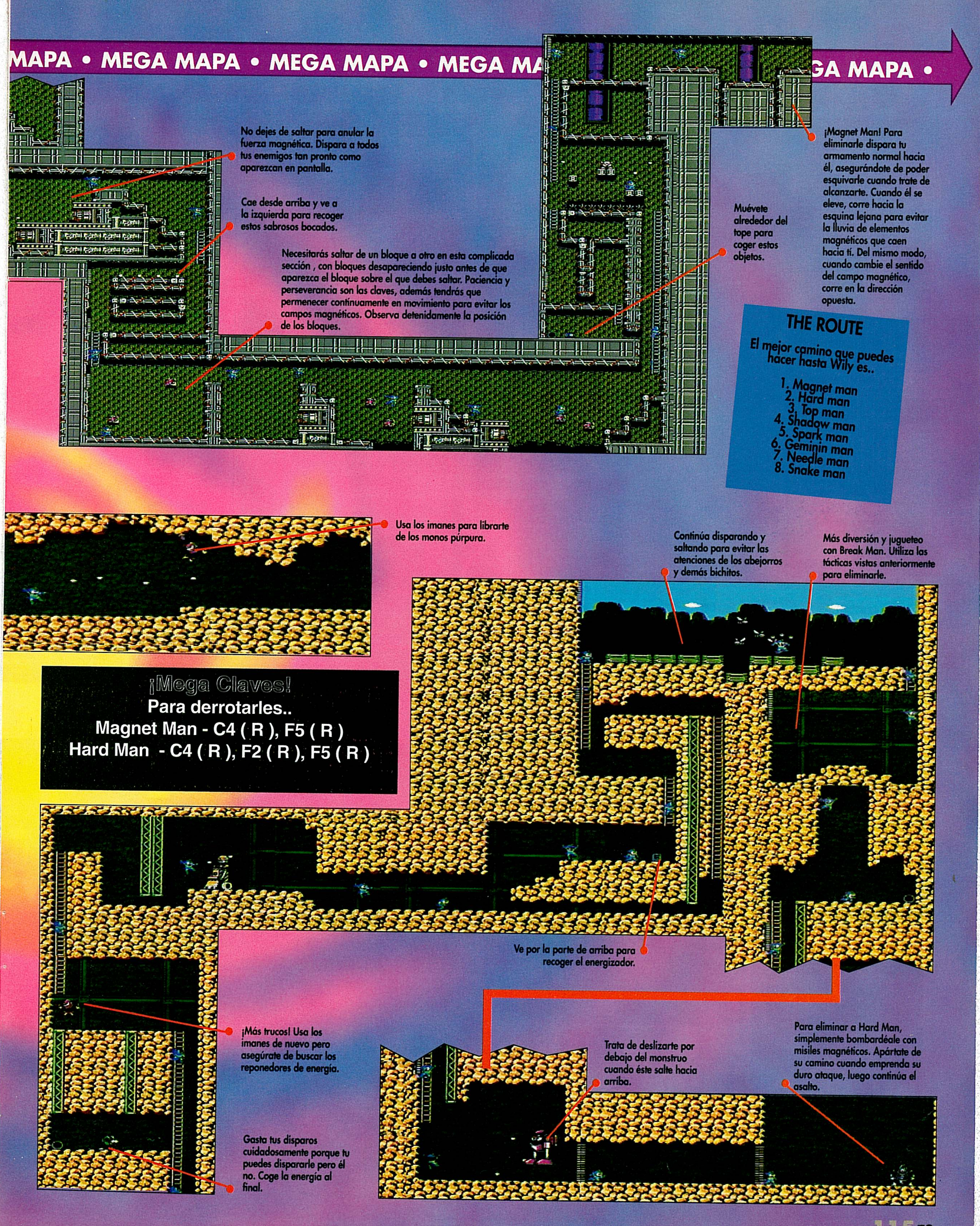
Nivel 2

Hay abejorros por todos lados y no hay ollas de miel por ninguna parte. Quédate quieto y atácales con disparos normales tan pronto como salgan fuera de la colmena. Recoge después los objetos que van dejando detrás de ellos.

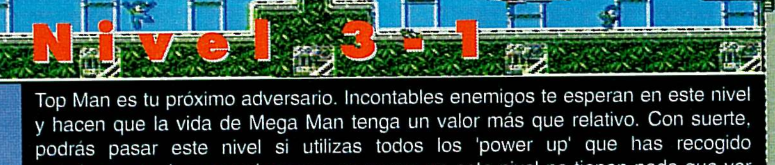
NES

# MEGA MAN III

**Mega Man, el ardiente defensor de la verdad, la justicia y el camino honesto de los hombres, está de vuelta por tercera vez para seguir cumpliendo con su labor. Esta vez está acompañado por su perro Rush, que le ayudará a desentrañar otro misterio. Ocho gigantescos mundos le están esperando a nuestro superhéroe, y cada uno promete llevar tu destreza hasta el límite. Por supuesto el Dr. Willy, enemigo de Mega Man en sus anteriores aventuras, sigue haciendo de las suyas y te mandará a todas sus creaciones para que te pisen los talones. Los viejos nombres ya familiares se mezclan con los nuevos enemigos, los trucos que aprendiste en las anteriores aventuras te ayudarán más de lo que crees. El resto lo encontrarás en este artículo, con 14 páginas repletas de información para que consigas llevar a buen termino tu aventura.**



MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MA
GA MAPA •
No dejes de saltar para anular la fuerza magnética. Dispara a todos tus enemigos tan pronto como aparezcan en pantalla.
Cae desde arriba y ve a la izquierda para recoger estos sabrosos bocados.
Necesitarás saltar de un bloque a otro en esta complicada sección , con bloques desapareciendo justo antes de que aparezca el bloque sobre el que debes saltar. Paciencia y perseverancia son las claves, además tendrás que permenecer contínuamente en movimiento para evitar los campos magnéticos. Observa detenidamente la posición de los bloques.
Muévete alrededor del tope para coger estos objetos.
¡Magnet Man! Para eliminarle dispara tu armamento normal hacia él, asegurándote de poder esquivarle cuando trate de alcanzarte. Cuando él se eleve, corre hacia la esquina lejana para evitar la lluvia de elementos magnéticos que caen hacia tí. Del mismo modo, cuando cambie el sentido del campo magnético, corre en la dirección opuesta.
THE ROUTE
El mejor camino que puedes hacer hasta Wily es..
1. Magnet man
2. Hard man
3. Top man
4. Shadow man
5. Spark man
6. Gemínin man
7. Needle man
8. Snake man
Usa los imanes para librarte de los monos púrpura.
Contínúa disparando y saltando para evitar las atenciones de los abejorros y demás bichitos.
Más diversión y jugueteo con Break Man. Utiliza las tácticas vistas anteriormente para eliminarle.
¡Mega Claves!
Para derrotarles..
Magnet Man - C4 ( R ), F5 ( R )
Hard Man - C4 ( R ), F2 ( R ), F5 ( R )
Ve por la parte de arriba para recoger el energizador.
¡Más trucos! Usa los imanes de nuevo pero asegúrate de buscar los reponedores de energía.
Trata de deslizarte por debajo del monstruo cuando éste salte hacia arriba.
Para eliminar a Hard Man, simplemente bombardéale con misiles magnéticos. Apártate de su camino cuando emprenda su duro ataque, luego continúa el asalto.
Gasta tus disparos cuidadosamente porque tu puedes dispararle pero él no. Coge la energía al final.




Top Man es tu próximo adversario. Incontables enemigos te esperan en este nivel y hacen que la vida de Mega Man tenga un valor más que relativo. Con suerte, podrás pasar este nivel si utilizas todos los 'power up' que has recogido anteriormente. Los enemigos que aparecen en este nivel no tienen nada que ver con lo que has visto hasta ahora, vas a necesitar bastante habilidad si quieres superarlo triunfalmente.

Baja las escaleras sin dejar de disparar y cuando estés cerca del puercoespín, ¡dale duro!

Los pinchos aparecen cuando caes sobre la primera plataforma. Espera en ella y no dejes de disparar hasta que desaparezcan.

Date prisa para recoger los power ups de encima, luego ve hacia abajo y completa tu energía.

Dispara al hombre del bulldozer en la cabeza para destruirle.

No hay cuidado con este enemigo. Esquívale y sigue tu camino.

Deberías disparar a todos los enemigos que salen en este corredor. Seguro que no te imaginas que puede aparecer una vida extra.

Tendrás que librarte de unos pocos peligros antes de llegar a luchar contra Shadow Man. Hay un buen número de bombillas que absorben la luz. Algunas de ellas no serás capaz de esquivarlas y tendrás que retroceder en la pantalla. También hay unos cuantos paracaidistas que caen desde arriba y tratan de empujarte hacia los ríos de lava. En lo más alto de todo te espera Shadow Man.

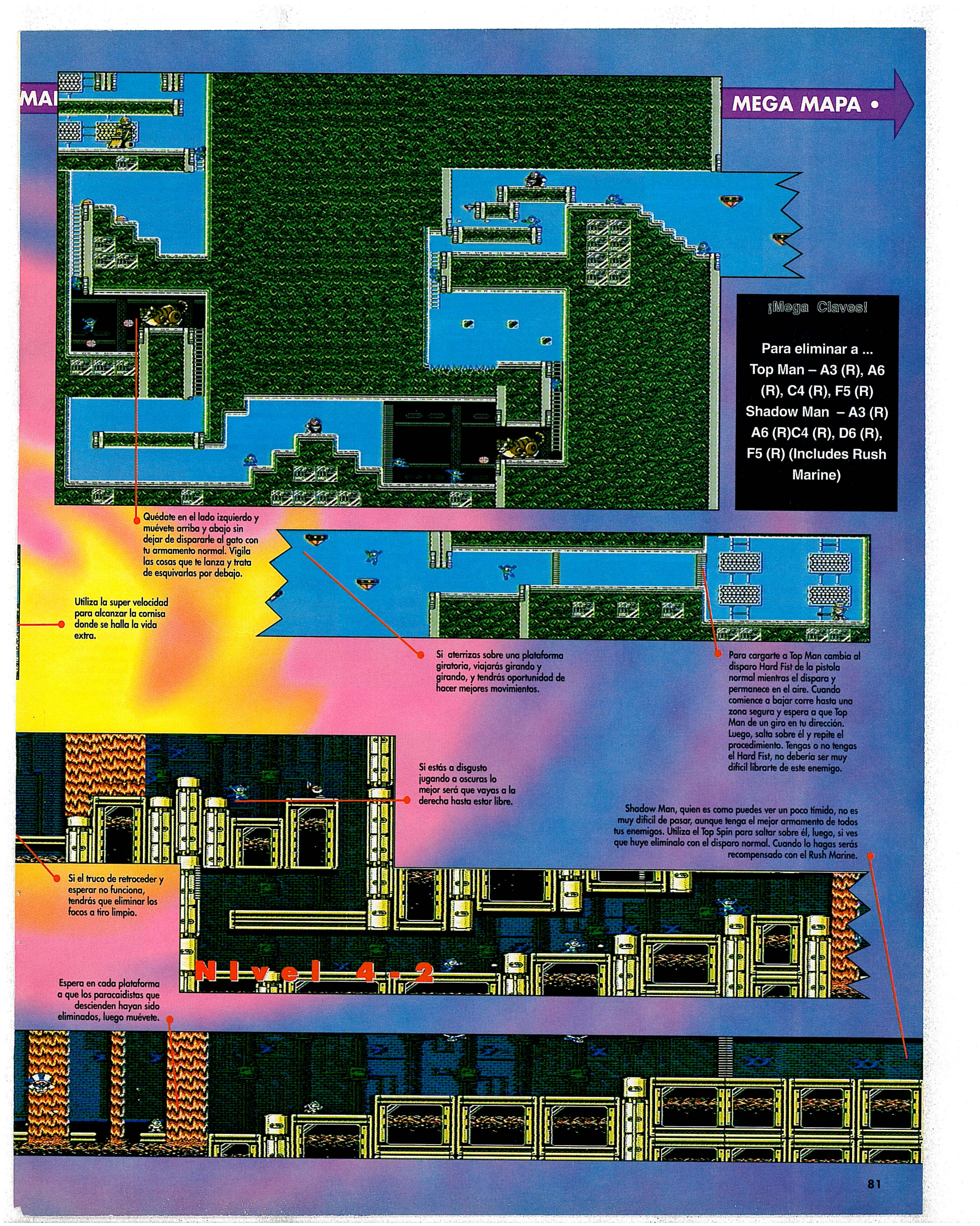
Justo arriba se encuentra Shadow Man, un frío y calculador enemigo vulnerable al ataque de Top Spin. Unos pocos problemas luminosos y los viejos paracaídas son la oposición en este nivel, además de un molesto río de lava dispuesto a abrasar a todo el que caiga sobre él. Break Man hace aquí una última aparición así que deberías estar listo parahacerle desaparecer.

La pantalla se oscurecerá momentáneamente cuando se vaya la energía de los focos. Si puedes, ve a la izquierda hasta que desaparezcan y luego continúa felizmente ya que no volverán a aparecer.

El regreso de Break Man. Como ya le has combatido anteriormente ya sabes como tienes que actuar contra él.

Nivel 4-1





MA
MEGA MAPA •
¡Mega Claves!
Para eliminar a ...
Top Man – A3 (R), A6 (R), C4 (R), F5 (R)
Shadow Man – A3 (R) A6 (R)C4 (R), D6 (R), F5 (R) (Includes Rush Marine)
Quédate en el lado izquierdo y muévete arriba y abajo sin dejar de dispararle al gato con tu armamento normal. Vigila las cosas que te lanza y trata de esquivarlas por debajo.
Utiliza la super velocidad para alcanzar la cornisa donde se halla la vida extra.
Si aterrizas sobre una plataforma giratoria, viajarás girando y girando, y tendrás oportunidad de hacer mejores movimientos.
Para cargarte a Top Man cambia al disparo Hard Fist de la pistola normal mientras el dispara y permanece en el aire. Cuando comience a bajar corre hasta una zona segura y espera a que Top Man de un giro en tu dirección. Luego, salta sobre él y repite el procedimiento. Tengas o no tengas el Hard Fist, no debería ser muy difícil librarte de este enemigo.
Si estás a disgusto jugando a oscuras lo mejor será que vayas a la derecha hasta estar libre.
Shadow Man, quien es como puedes ver un poco tímido, no es muy difícil de pasar, aunque tenga el mejor armamento de todos tus enemigos. Utiliza el Top Spin para saltar sobre él, luego, si ves que huye elimínalo con el disparo normal. Cuando lo hagas serás recompensado con el Rush Marine.
Si el truco de retroceder y esperar no funciona, tendrás que eliminar los focos a tiro limpio.
Nivel 4 - 2
Espera en cada plataforma a que los paracaidistas que descienden hayan sido eliminados, luego muévete.

## ¡Mega Claves!

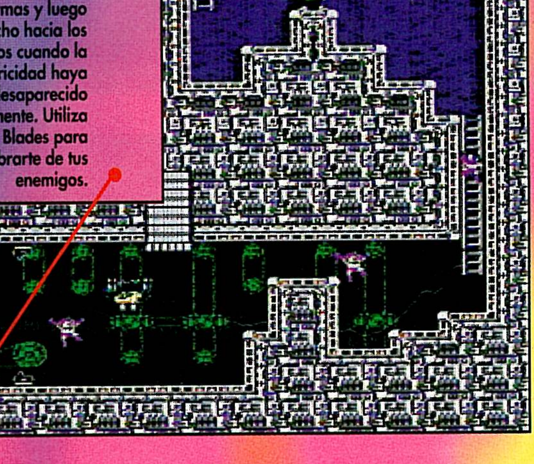
**Para librarte de ...**
**Spark Man - A3 ( R ), A6 (R), C4(R), F4 ( B ) F5 ( R )**
**Gemini Man - A3 ( R ) A6( R ), B5 ( B ) , F4 ( B ), F5 (R)**





Después de salir victorioso en tu lucha con Shadow Man, vas directo a los dominios de Spark Man. Como deberías deducir por el nombre, este nivel está lleno de trampas eléctricas y pinchos ocultos en el techo. No hay una gran variedad de enemigos precisamente, aunque seguro que tras encontrarte con las flechas voladoras, se te quitan las ganas de seguir en este nivel. No deberías tener que recurrir a tus reservas de energía, ya que con las claves de este artículo irás bien provisto, lo mejor es que las reserves para los super villanos.

La clave para salir vivo en esta zona es moverte de plataforma en plataforma y evitar que los pinchos te empalen. Lo que debes hacer es saltar a la siguiente plataforma tan pronto como ésta comience a moverse y tu hayas aterrizado sobre la primera. No pierdas tiempo o lo pagarás caro.



Espera en la cornisa de las plataformas y luego ve derecho hacia los dos polos cuando la electricidad haya desaparecido temporalmente. Utiliza el Shadow Blades para librarte de tus enemigos.

## Nivel 5-1

Cuando pelees con el pingüino salta cuando venga hacia ti. Después dispárale a la sección azul de su cabeza.

## Nivel 6-2

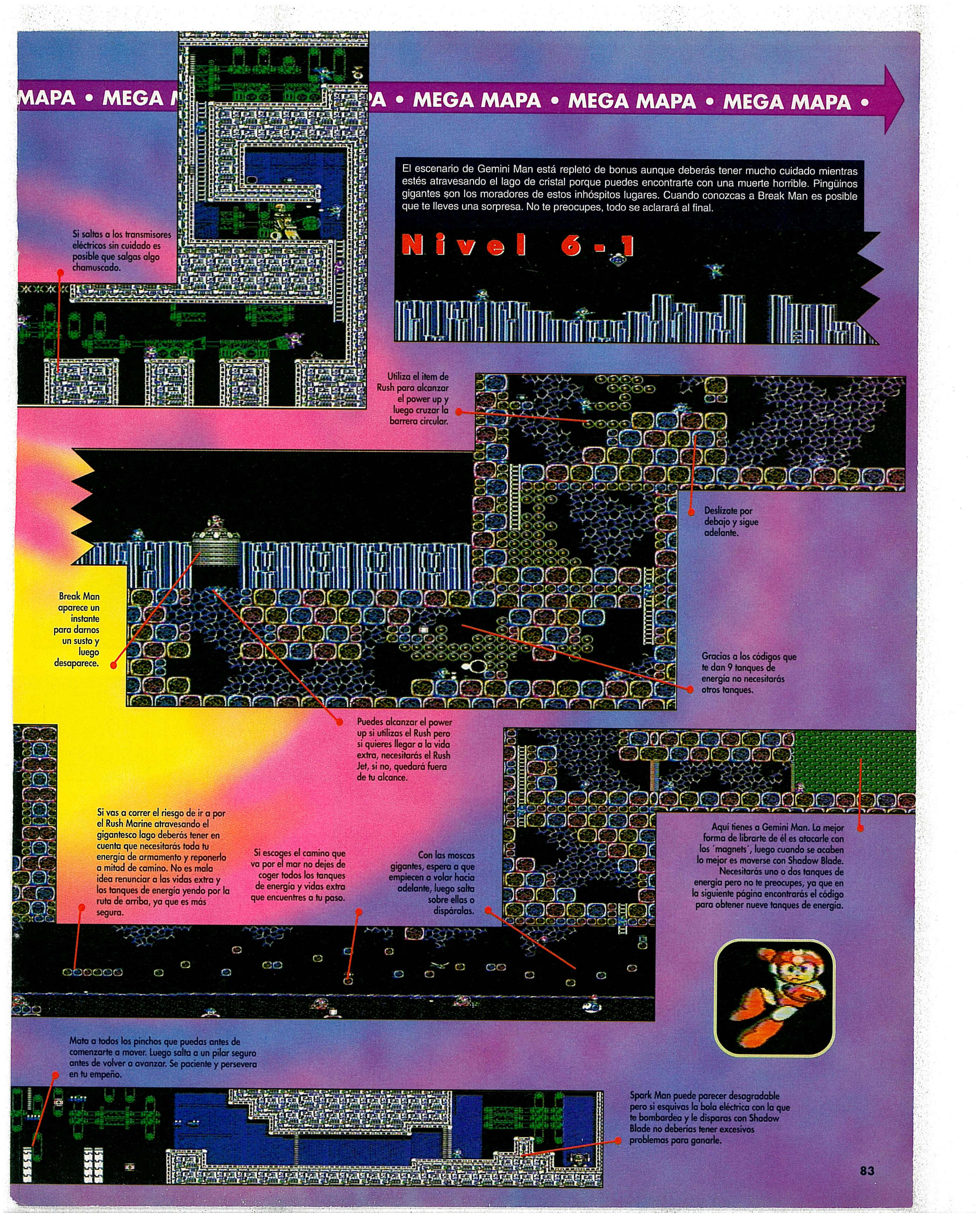
La segunda parte del nivel de Gemini Man te obligará a luchar contra pingüinos gigantes, ir por debajo del agua y tener la oportunidad de utilizar el Rush Marine por primera vez. Gemini Man es fácil de eliminar aunque deberás preservar la potencia de tu armamento para poder causarle daño sin demasiadas perdidas por tu parte.

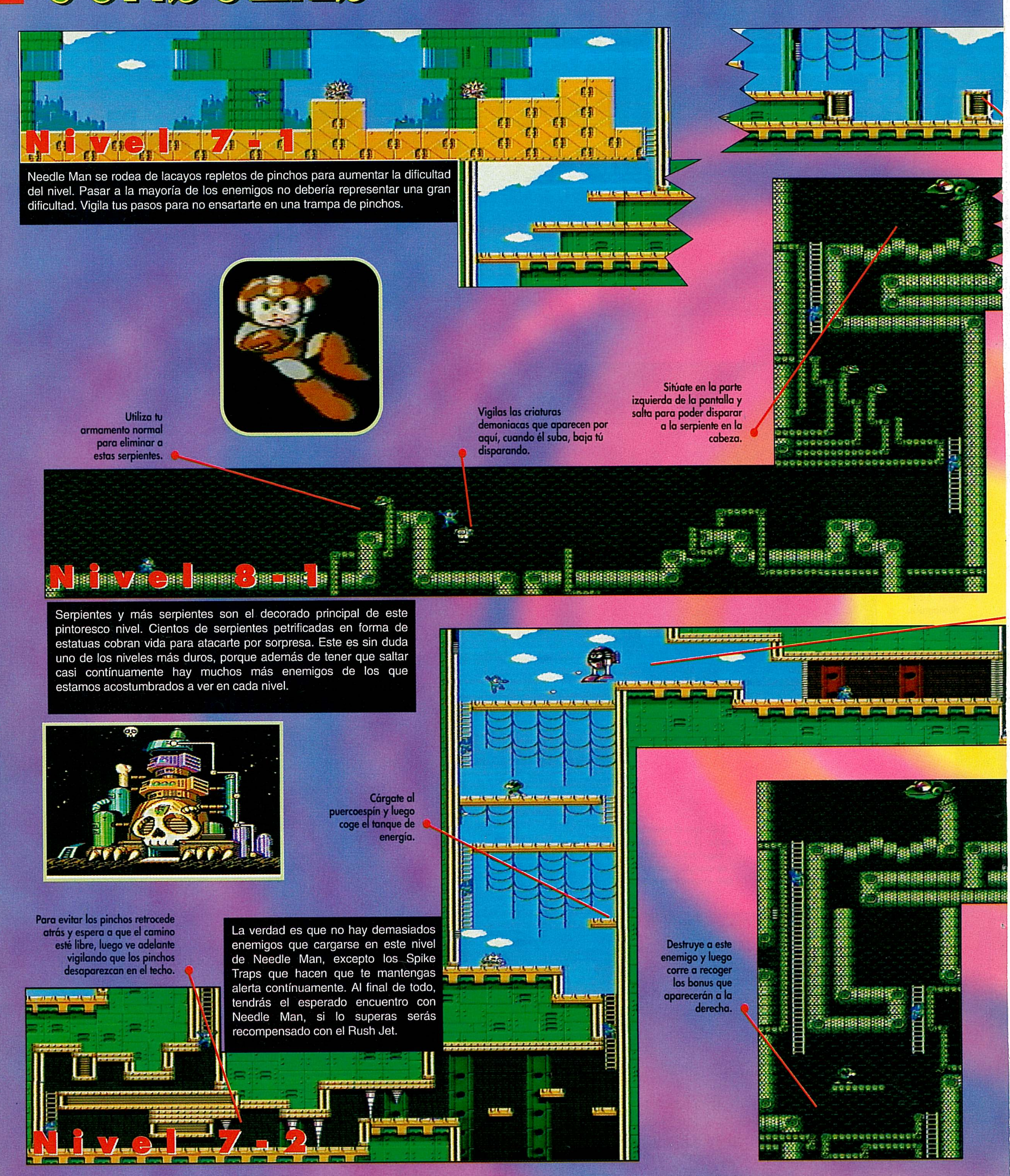
Una gran caída y unos pocos precarios movimientos te aguardan en la segunda sección de Spark Man. Tus problemas se harán peores cuando te topes de frente con los bloques de basura compactada, que deberás saltar a menos que quieras dispararlos y dejar que te caiga la basura en la cabeza. Las plataformas móviles con pinchos por todos los lados completan el repertorio de amenazas. Necesitarás varias maniobras y tener el dedo en el botón de fuego para salir vivo.

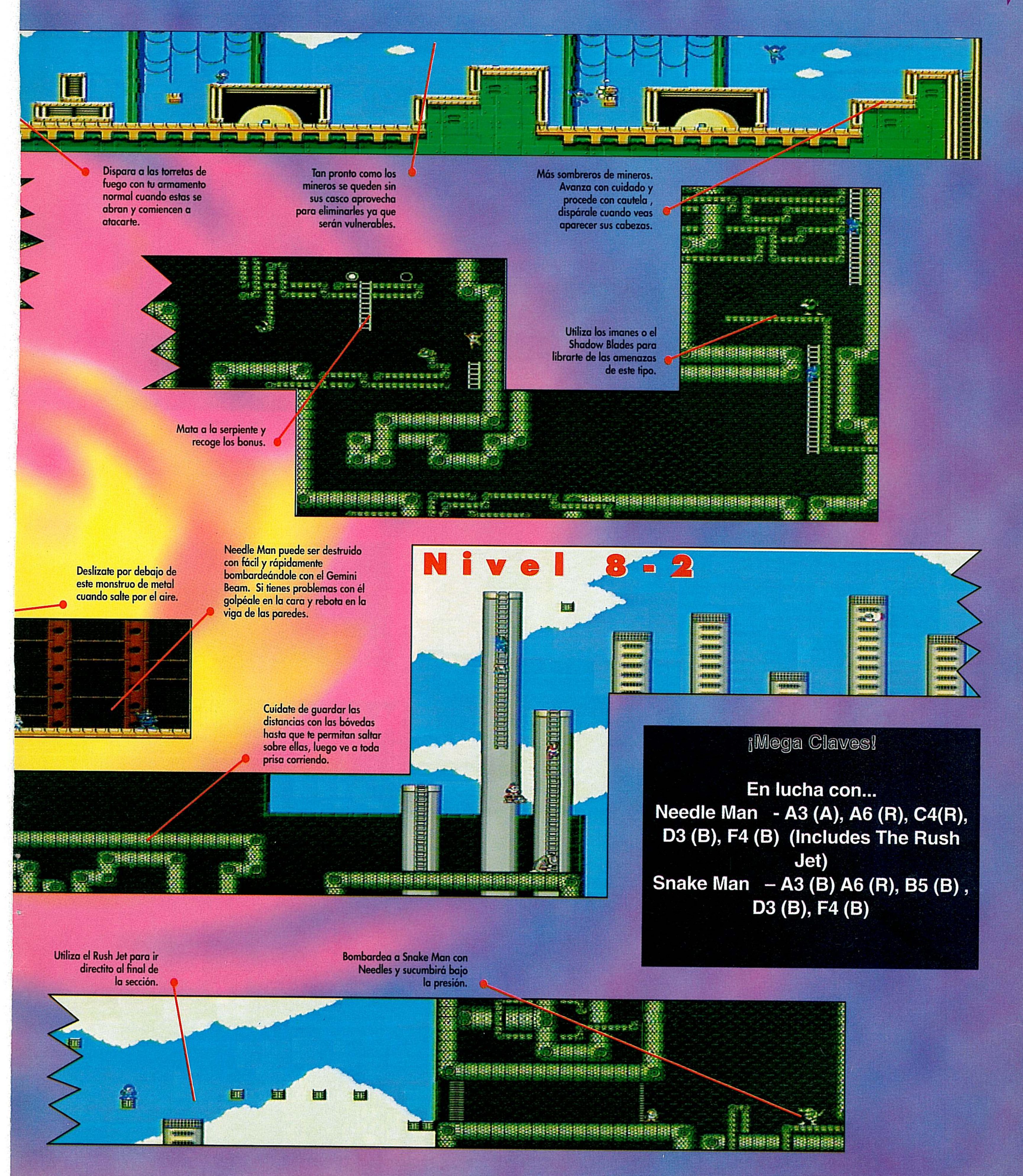
## Nivel 5-2

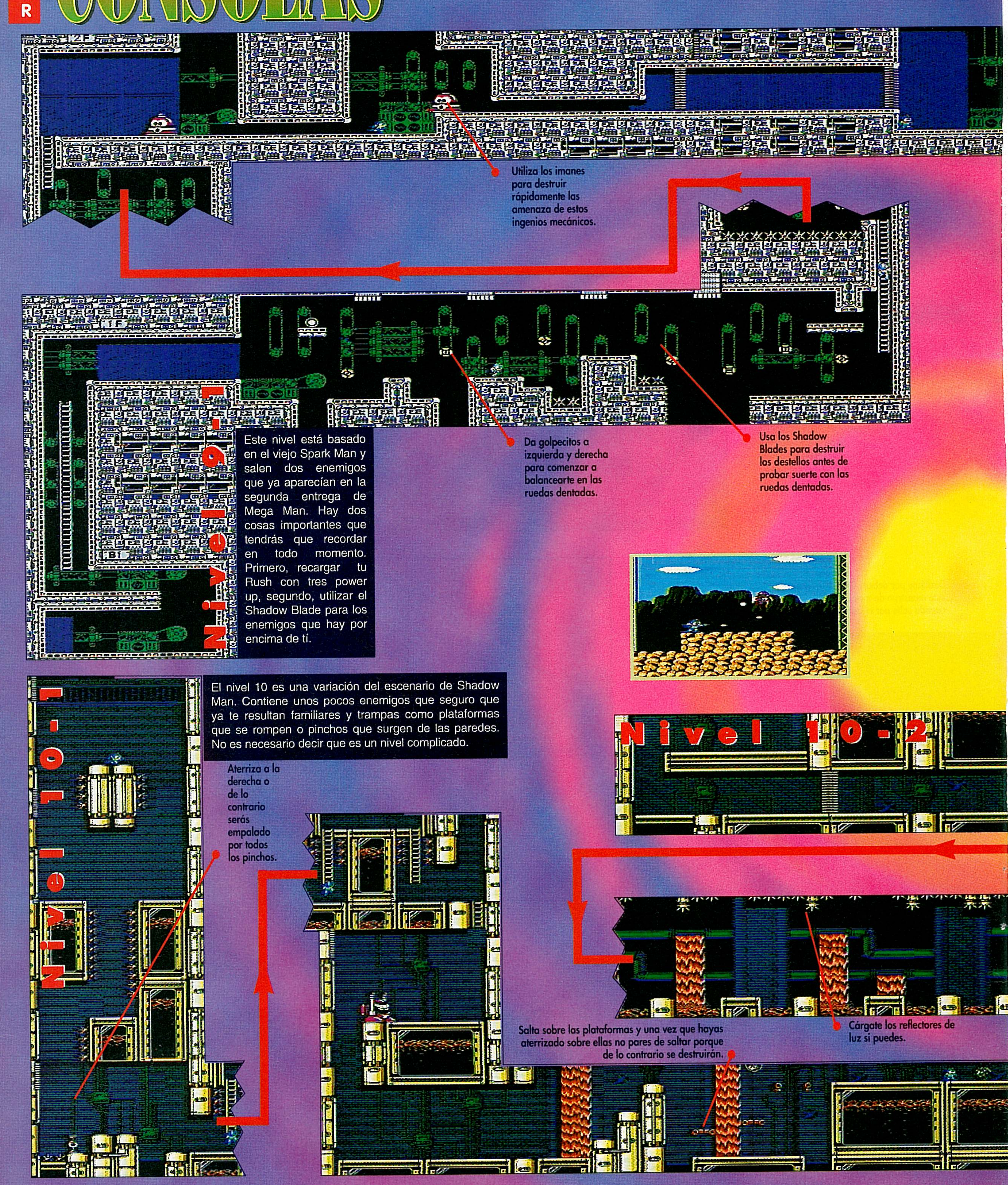
Sólo una caída. No, nada de qué preocuparse, así que simplemente disfruta del espectáculo.

Tan pronto como caiga el primer bloque salta sobre él y luego corre hacia el otro lado.


MAPA • MEGA M
A • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA •
El escenario de Gemini Man está repleto de bonus aunque deberás tener mucho cuidado mientras estés atravesando el lago de cristal porque puedes encontrarte con una muerte horrible. Pingüinos gigantes son los moradores de estos inhóspitos lugares. Cuando conozcas a Break Man es posible que te lleves una sorpresa. No te preocupes, todo se aclarará al final.
Nivel 6-1
Si saltas a los transmisores eléctricos sin cuidado es posible que salgas algo chamuscado.
Utiliza el item de Rush para alcanzar el power up y luego cruzar la barrera circular.
Deslízate por debajo y sigue adelante.
Break Man aparece un instante para darnos un susto y luego desaparece.
Gracias a los códigos que te dan 9 tanques de energía no necesitarás otros tanques.
Puedes alcanzar el power up si utilizas el Rush pero si quieres llegar a la vida extra, necesitarás el Rush Jet, si no, quedará fuera de tu alcance.
Si vas a correr el riesgo de ir a por el Rush Marine atravesando el gigantesco lago deberás tener en cuenta que necesitarás toda tu energía de armamento y reponerlo a mitad de camino. No es mala idea renunciar a las vidas extra y los tanques de energía yendo por la ruta de arriba, ya que es más segura.
Si escoges el camino que va por el mar no dejes de coger todos los tanques de energía y vidas extra que encuentres a tu paso.
Con las moscas gigantes, espera a que empiecen a volar hacia adelante, luego salta sobre ellas o dispáralas.
Aquí tienes a Gemini Man. La mejor forma de librarte de él es atacarle con los ´magnets´, luego cuando se acaben lo mejor es moverse con Shadow Blade. Necesitarás uno o dos tanques de energía pero no te preocupes, ya que en la siguiente página encontrarás el código para obtener nueve tanques de energía.
Mata a todos los pinchos que puedas antes de comenzarte a mover. Luego salta a un pilar seguro antes de volver a avanzar. Se paciente y persevera en tu empeño.
Spark Man puede parecer desagradable pero si esquivas la bola eléctrica con la que te bombardea y le disparas con Shadow Blade no deberías tener excesivos problemas para ganarle.

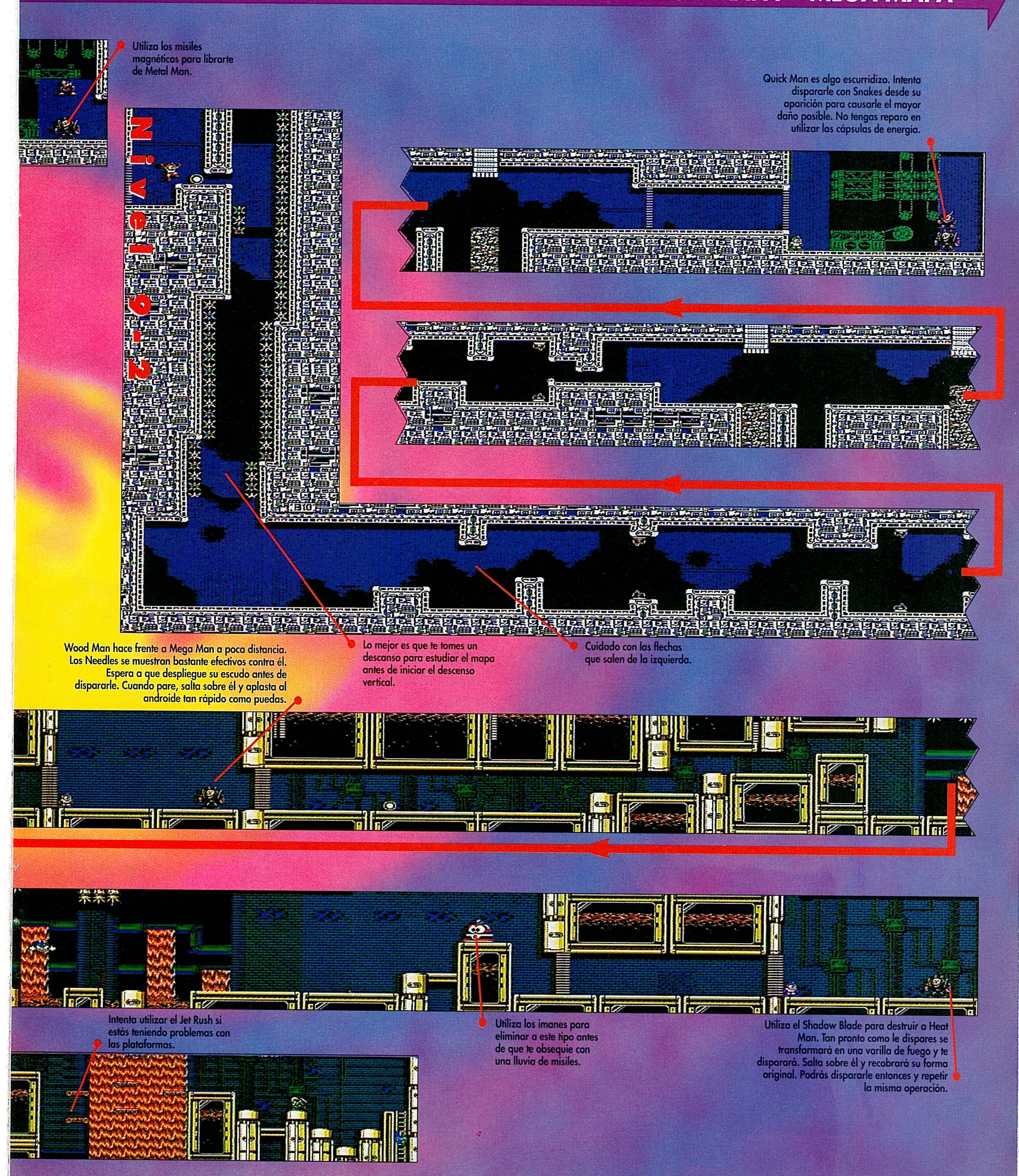

Nivel 7-1
Needle Man se rodea de lacayos repletos de pinchos para aumentar la dificultad del nivel. Pasar a la mayoría de los enemigos no debería representar una gran dificultad. Vigila tus pasos para no ensartarte en una trampa de pinchos.
Utiliza tu armamento normal para eliminar a estas serpientes.
Vigilas las criaturas demoniacas que aparecen por aquí, cuando él suba, baja tú disparando.
Sitúate en la parte izquierda de la pantalla y salta para poder disparar a la serpiente en la cabeza.
Nivel 8-1
Serpientes y más serpientes son el decorado principal de este pintoresco nivel. Cientos de serpientes petrificadas en forma de estatuas cobran vida para atacarte por sorpresa. Este es sin duda uno de los niveles más duros, porque además de tener que saltar casi contínuamente hay muchos más enemigos de los que estamos acostumbrados a ver en cada nivel.
Cárgate al puercoespín y luego coge el tanque de energía.
Para evitar los pinchos retrocede atrás y espera a que el camino esté libre, luego ve adelante vigilando que los pinchos desaparezcan en el techo.
La verdad es que no hay demasiados enemigos que cargarse en este nivel de Needle Man, excepto los Spike Traps que hacen que te mantengas alerta contínuamente. Al final de todo, tendrás el esperado encuentro con Needle Man, si lo superas serás recompensado con el Rush Jet.
Destruye a este enemigo y luego corre a recoger los bonus que aparecerán a la derecha.
Nivel 7-2

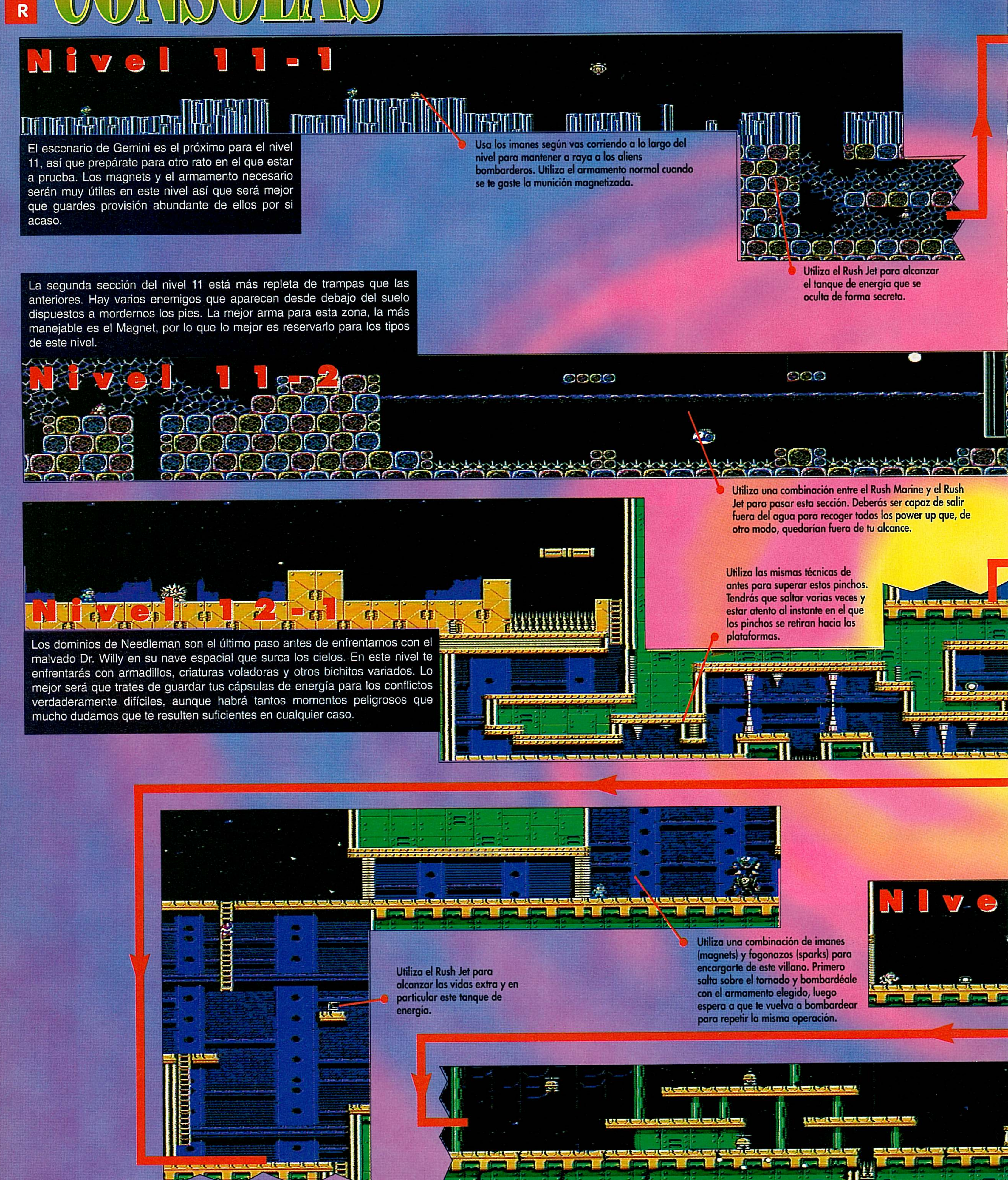

MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA •
Dispara a las torretas de fuego con tu armamento normal cuando estas se abran y comiencen a atacarte.
Tan pronto como los mineros se queden sin sus casco aprovecha para eliminarles ya que serán vulnerables.
Más sombreros de mineros. Avanza con cuidado y procede con cautela , dispárale cuando veas aparecer sus cabezas.
Utiliza los imanes o el Shadow Blades para librarte de las amenazas de este tipo.
Mata a la serpiente y recoge los bonus.
Deslízate por debajo de este monstruo de metal cuando salte por el aire.
Needle Man puede ser destruido con fácil y rápidamente bombardeándole con el Gemini Beam. Si tienes problemas con él golpéale en la cara y rebota en la viga de las paredes.
Nivel 8 - 2
Cuídate de guardar las distancias con las bóvedas hasta que te permitan saltar sobre ellas, luego ve a toda prisa corriendo.
¡Mega Claves!
En lucha con...
Needle Man - A3 (A), A6 (R), C4(R), D3 (B), F4 (B) (Includes The Rush Jet)
Snake Man – A3 (B) A6 (R), B5 (B) , D3 (B), F4 (B)
Utiliza el Rush Jet para ir directito al final de la sección.
Bombardea a Snake Man con Needles y sucumbirá bajo la presión.




Este nivel está basado en el viejo Spark Man y salen dos enemigos que ya aparecían en la segunda entrega de Mega Man. Hay dos cosas importantes que tendrás que recordar en todo momento. Primero, recargar tu Rush con tres power up, segundo, utilizar el Shadow Blade para los enemigos que hay por encima de tí.

El nivel 10 es una variación del escenario de Shadow Man. Contiene unos pocos enemigos que seguro que ya te resultan familiares y trampas como plataformas que se rompen o pinchos que surgen de las paredes. No es necesario decir que es un nivel complicado.


Nivel 9-2
Utiliza los misiles magnéticos para librarte de Metal Man.
Quick Man es algo escurridizo. Intenta dispararle con Snakes desde su aparición para causarle el mayor daño posible. No tengas reparo en utilizar las cápsulas de energía.
Wood Man hace frente a Mega Man a poca distancia. Los Needles se muestran bastante efectivos contra él. Espera a que despliegue su escudo antes de dispararle. Cuando pare, salta sobre él y aplasta al androide tan rápido como puedas.
Lo mejor es que te tomes un descanso para estudiar el mapa antes de iniciar el descenso vertical.
Cuidado con las flechas que salen de la izquierda.
Intenta utilizar el Jet Rush si estás teniendo problemas con las plataformas.
Utiliza los imanes para eliminar a este tipo antes de que te obsequie con una lluvia de misiles.
Utiliza el Shadow Blade para destruir a Heat Man. Tan pronto como le dispares se transformará en una varilla de fuego y te disparará. Salta sobre él y recobrará su forma original. Podrás dispararle entonces y repetir la misma operación.




## Nivel 11-1

El escenario de Gemini es el próximo para el nivel 11, así que prepárate para otro rato en el que estar a prueba. Los magnets y el armamento necesario serán muy útiles en este nivel así que será mejor que guardes provisión abundante de ellos por si acaso.

Usa los imanes según vas corriendo a lo largo del nivel para mantener a raya a los aliens bombarderos. Utiliza el armamento normal cuando se te gaste la munición magnetizada.

Utiliza el Rush Jet para alcanzar el tanque de energía que se oculta de forma secreta.

## Nivel 11-2

La segunda sección del nivel 11 está más repleta de trampas que las anteriores. Hay varios enemigos que aparecen desde debajo del suelo dispuestos a mordernos los pies. La mejor arma para esta zona, la más manejable es el Magnet, por lo que lo mejor es reservarlo para los tipos de este nivel.

Utiliza una combinación entre el Rush Marine y el Rush Jet para pasar esta sección. Deberás ser capaz de salir fuera del agua para recoger todos los power up que, de otro modo, quedarían fuera de tu alcance.

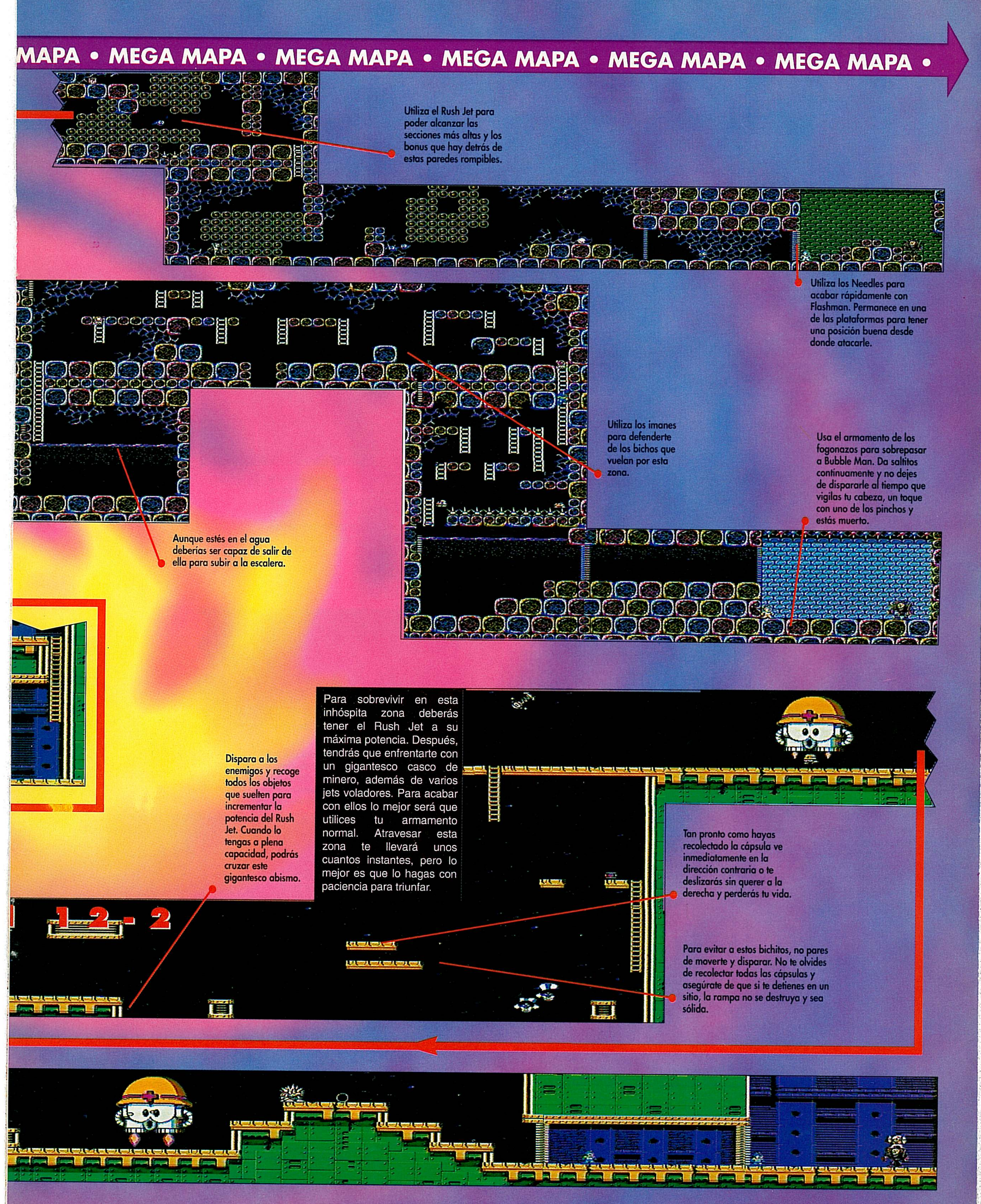
## Nivel 12-1

Los dominios de Needleman son el último paso antes de enfrentarnos con el malvado Dr. Willy en su nave espacial que surca los cielos. En este nivel te enfrentarás con armadillos, criaturas voladoras y otros bichitos variados. Lo mejor será que trates de guardar tus cápsulas de energía para los conflictos verdaderamente difíciles, aunque habrá tantos momentos peligrosos que mucho dudamos que te resulten suficientes en cualquier caso.

Utiliza las mismas técnicas de antes para superar estos pinchos. Tendrás que saltar varias veces y estar atento al instante en el que los pinchos se retiran hacia las plataformas.

Utiliza el Rush Jet para alcanzar las vidas extra y en particular este tanque de energía.

Utiliza una combinación de imanes (magnets) y fogonazos (sparks) para encargarte de este villano. Primero salta sobre el tornado y bombardéale con el armamento elegido, luego espera a que te vuelva a bombardear para repetir la misma operación.




Utiliza el Rush Jet para poder alcanzar las secciones más altas y los bonus que hay detrás de estas paredes rompibles.

Utiliza los Needles para acabar rápidamente con Flashman. Permanece en una de las plataformas para tener una posición buena desde donde atacarle.

Utiliza los imanes para defenderte de los bichos que vuelan por esta zona.

Usa el armamento de los fogonazos para sobrepasar a Bubble Man. Da saltitos continuamente y no dejes de dispararle al tiempo que vigilas tu cabeza, un toque con uno de los pinchos y estás muerto.

Aunque estés en el agua deberías ser capaz de salir de ella para subir a la escalera.

Para sobrevivir en esta inhóspita zona deberás tener el Rush Jet a su máxima potencia. Después, tendrás que enfrentarte con un gigantesco casco de minero, además de varios jets voladores. Para acabar con ellos lo mejor será que utilices tu armamento normal. Atravesar esta zona te llevará unos cuantos instantes, pero lo mejor es que lo hagas con paciencia para triunfar.

Dispara a los enemigos y recoge todos los objetos que suelten para incrementar la potencia del Rush Jet. Cuando lo tengas a plena capacidad, podrás cruzar este gigantesco abismo.

Tan pronto como hayas recolectado la cápsula ve inmediatamente en la dirección contraria o te deslizarás sin querer a la derecha y perderás tu vida.

Para evitar a estos bichitos, no pares de moverte y disparar. No te olvides de recolectar todas las cápsulas y asegúrate de que si te detienes en un sitio, la rampa no se destruya y sea sólida.

Justo antes de comenzar este escenario tienes que eliminar a Break Man, como ya le conoces, utiliza las mismas tácticas. En el nivel 13, usa el Rush Jet para llegar hasta la vida extra que se encuentra en la parte izquierda. Utiliza en armamento normal para suprimir a los espines. Si vas a la cornisa izquierda y subes por la escalera podrás conseguir la





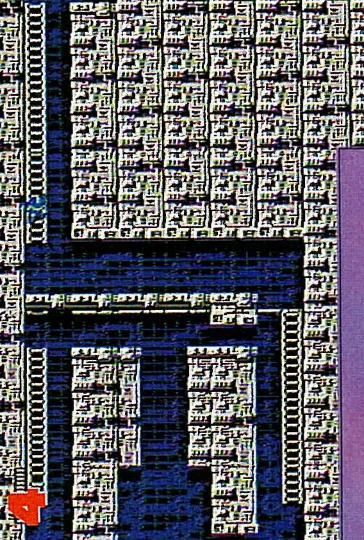

De nuevo, utiliza el Rush Jet en esta zona, si estás bajo de energía, baja la escalera y cárgate a todos los monstruos hasta que rellenes toda tu energía.

Utiliza el Rush Jet para volar por encima de esta zona y te ahorres los problemas de abajo.

Para destruir a estas tortugas lo mejor es que utilices el Shadow Blades. No trates de disparar a la nave de metal, sino primero a las tortugas.




Utiliza el Hard Knuckle para ir a través de los barriles verdes, si es necesario, déjate caer desde la escalera para continuar tu camino.



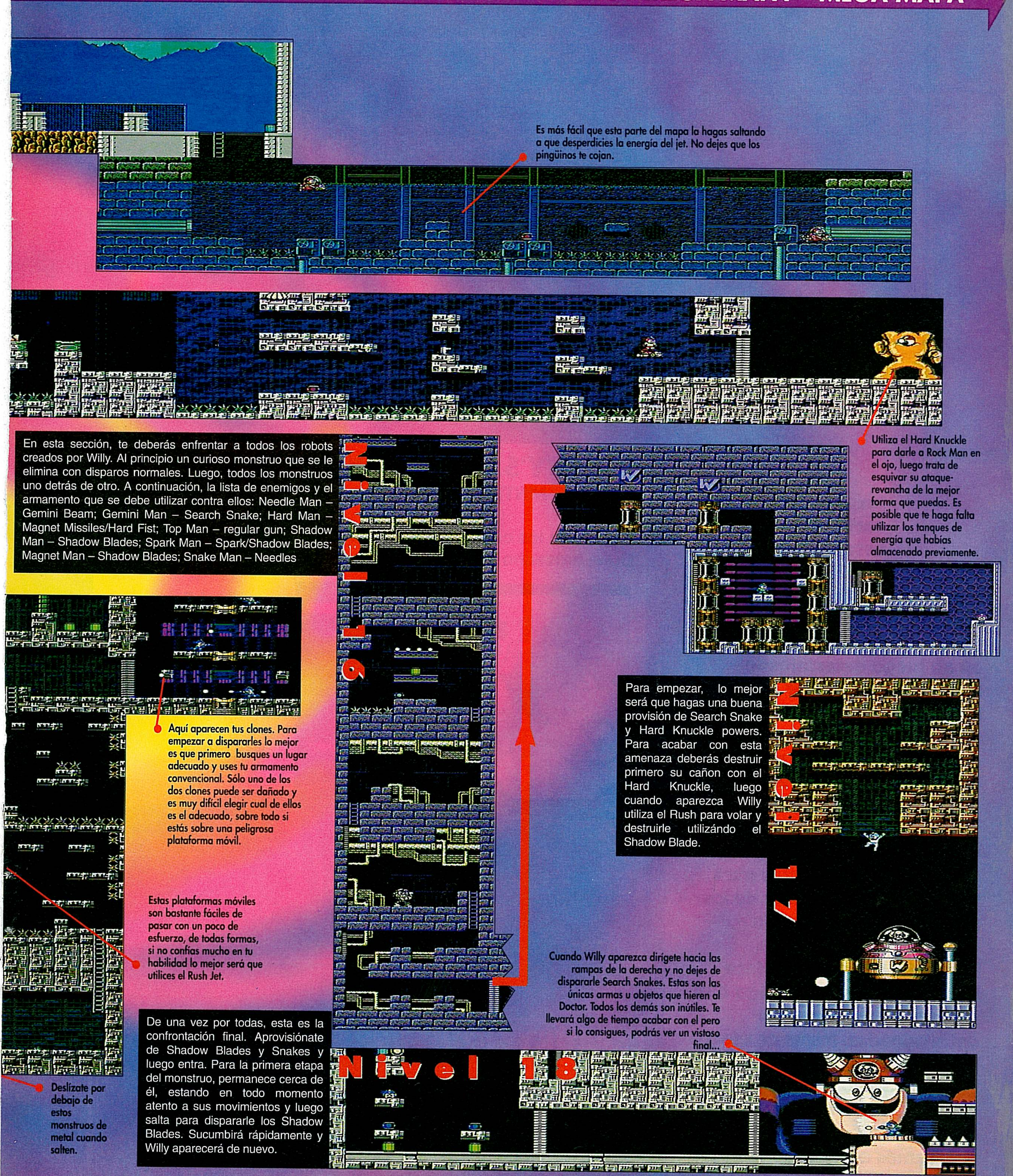

Deslízate por debajo de la plataforma para alcanzar el precioso tanque de energía.

Hay una vida extra que puedes coger si eres capaz de distinguirla entre la oscuridad. Utiliza el Rush Jet para alcanzar la plataforma, luego salta y deslízate hasta donde puedas trepar.

Nivel 15

El nivel 14 no presenta mayores dificultades de las que ya te has encontrado anteriormente. Deberás ser cuidadoso cuando estés ascendiendo porque las abejas te atacarán a la vez. Salta para caer sobre ellas y eliminar a esos molestos insectos.

La acción continúa. Para empezar, utiliza los imanes o los Shadow Blades para llegar a los enemigos que, de otra forma, sería imposible alcanzar. No te dejes atrás ningún tanque de energía, muy poca gente tiene una segunda oportunidad en estos niveles.




Es más fácil que esta parte del mapa la hagas saltando a que desperdicies la energía del jet. No dejes que los pingüinos te cojan.

Utiliza el Hard Knuckle para darle a Rock Man en el ojo, luego trata de esquivar su ataque-revancha de la mejor forma que puedas. Es posible que te haga falta utilizar los tanques de energía que habías almacenado previamente.

En esta sección, te deberás enfrentar a todos los robots creados por Willy. Al principio un curioso monstruo que se le elimina con disparos normales. Luego, todos los monstruos uno detrás de otro. A continuación, la lista de enemigos y el armamento que se debe utilizar contra ellos: Needle Man – Gemini Beam; Gemini Man – Search Snake; Hard Man – Magnet Missiles/Hard Fist; Top Man – regular gun; Shadow Man – Shadow Blades; Spark Man – Spark/Shadow Blades; Magnet Man – Shadow Blades; Snake Man – Needles

Aquí aparecen tus clones. Para empezar a dispararles lo mejor es que primero busques un lugar adecuado y uses tu armamento convencional. Sólo uno de los dos clones puede ser dañado y es muy difícil elegir cual de ellos es el adecuado, sobre todo si estás sobre una peligrosa plataforma móvil.

Estas plataformas móviles son bastante fáciles de pasar con un poco de esfuerzo, de todas formas, si no confías mucho en tu habilidad lo mejor será que utilices el Rush Jet.

Deslízate por debajo de estos monstruos de metal cuando salten.

Para empezar, lo mejor será que hagas una buena provisión de Search Snake y Hard Knuckle powers. Para acabar con esta amenaza deberás destruir primero su cañon con el Hard Knuckle, luego cuando aparezca Willy utiliza el Rush para volar y destruirle utilizándo el Shadow Blade.

Cuando Willy aparezca dirígete hacia las rampas de la derecha y no dejes de dispararle Search Snakes. Estas son las únicas armas u objetos que hieren al Doctor. Todos los demás son inútiles. Te llevará algo de tiempo acabar con el pero si lo consigues, podrás ver un vistoso final...

De una vez por todas, esta es la confrontación final. Aprovisiónate de Shadow Blades y Snakes y luego entra. Para la primera etapa del monstruo, permanece cerca de él, estando en todo momento atento a sus movimientos y luego salta para dispararle los Shadow Blades. Sucumbirá rápidamente y Willy aparecerá de nuevo.

A juzgar por vuestras cartas y reacciones, esta sección ha dado en el clavo por completo. Los trucos son algo que siempre se agradecen, sobre todo cuando uno está atascado en un juego determinado. Procuraremos seguir al mismo ritmo aunque para ello tengamos que dejarnos los dedos pegados a los mandos de la consola y los ojos en simbiosis con el monitor. Tenemos que hacer incapié en que esta es una sección abierta y que estamos abiertos para publicar no sólo trucos de los cartuchos, sino también curiosidades que hayáis descubierto en alguna fase determinada. Un enemigo que aparece en condiciones determinadas, items de efecto demoledor, etc. Seguro que no hacen falta más explicaciones, así que vamos con lo interesante de este mes. Esperamos acertar de nuevo.

## STAR TRECK

■ GAME BOY




Si te gusta emular al orejudo Spook y a todos sus amigos, este es el momento de retomar este estupendo juego, con las claves de cada escenario, por supuesto.

**Escenario 1**: 0523-4
**Escenario 2**: 4262-0
**Escenario 3**: 6841-2
**Escenario 4**: 3310-7
**Escenario 5**: 7057-3
**Escenario 6**: 6046-2

## KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE

■ SUPER NINTENDO

Estos son los códigos para pasar a los diferentes niveles. Buen provecho y a jugar.




★ **Nivel 2:** SKINNER
★ **Nivel 3:** SCRATCHY
★ **Nivel 4:** BART DUDE
★ **Nivel 5:** BOUVIER



## SPANKY'S QUEST

■ SUPER NINTENDO

Y seguimos con más códigos:
**Nivel 3-1:** 354 **Nivel 4-1:** 116 **Nivel 5-1:** 988

## GHOSTS AND GOBLINS
■ NINTENDO

Si quieres tener acceso a todas las fases del juego sin necesidad de pasarlas jugando, haz lo siguiente:
- En la pantalla de los títulos mantén pulsada la tecla de **ABAJO** y pulsa a la vez el botón **B** tres veces consecutivas.
- Después pulsa **ARRIBA** y el botón **B** tres veces.
- Pulsa **IZQUIERDA** y el botón **B** tres veces.
- Pulsa **ABAJO** y el botón **B** tres veces.
- Pulsa **START**.
- Con los botones A y B podrás elegir la fase desde la que quieres comenzar.

## CASTLEVANIA 2
■ GAME BOY

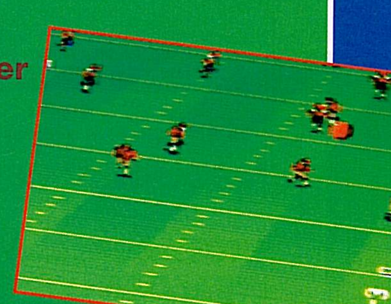
Los passwords de los diferentes niveles de este tétrico juego son:
- Crystal Castle: BLANK, CANDLE , HEART, HEART
- Rock Castle: CANDLE, HEART, HEART, CRYSTALL BALL
- Plant Castle: CANDLE, HEART, CRYSTALL BALL, CRYSTALL BALL
- Cloud Castle: HEART, HEART, CRYSTALL BALL, BLANK
- Final Showdown: BALL, HEART, CANDLE, HEART




## JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL
■ MEGA DRIVE

Los códigos que necesitarás son los siguientes:

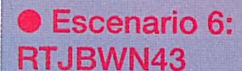
- 0465100 **Para los cuartos de final.**
- 0075121 **Para las semifinales.**
- 0076310
- 1111111
- 3333333
- 0475121 **Para la Super Bowl.**
- 0476314
- 0633253
- 0673125
- 0631573

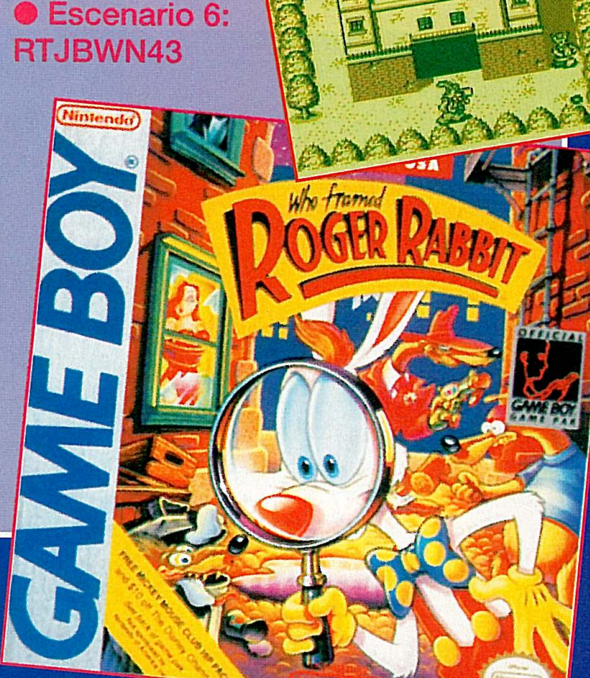


## ROGER RABBIT
■ GAME BOY

Para pasar de nivel sin problemas, los códigos son:

- Escenario 2: DLT3QYBY
- Escenario 3: GPLDMSRC
- Escenario 4: MMCFGWXJ
- Escenario 5: BGQTVKJP
- Escenario 6: RTJBWN43






## TENNIS
■ GAME BOY

Un truco nada deportivo para ganar puntos de la forma más tonta. Cuando te toque servir, golpea la raqueta con rapidez para perder la pelota. Luego muévete deprisa a la derecha para que caiga encima de tu cabeza. Conseguirás un punto cada vez que hagas la operación.

## FINAL FIGHT
■ SUPER NINTENDO

Este truco bien podría ser considerado como una curiosidad, ya que no es efectivo en todas las fases, tan solo en el enemigo de fin de fase del nivel 4. Para recargar energía contínuamente, sube y baja enfrente del perro blanco que hay en la pantalla y podrás comproba como tu barra de energía se rellena como por arte de magia.




## DARIUS TWIN
■ SUPER NINTENDO

Este juego puede parecer ligeramente difícil para los jugadores novatos de arcades. Por eso, ahí va un truco para poner las cosas más fáciles para todos.
Con él conseguirás 49 naves extra, mucho más que suficiente para acabar con la amenaza alienígena.
Asegúrate antes de encender la consola y con el cartucho puesto de que están conectados los dos control pad. En la pantalla de los títulos mantén pulsados los botones L y R, pulsa Select y Start en el pad 1. El truco está hecho y las vidas son tuyas

## BUBLE BOBBLE
■ GAME BOY

A continuación, los códigos para los últimos niveles de uno de los juegos más populares de todos los tiempos:

- Nivel 96: BGL3
- Nivel 97: VLLD
- Nivel 98: VGLD
- Nivel 99: KLLD
- Nivel 100: KGLD

## AXELAY
■ SUPER NINTENDO

Para conseguir vidas infinitas sigue los siguientes pasos:
➾ Pon la pausa del juego y quítala ➾ Da a la pausa de nuevo ➾ Pulsa Select, arriba, abajo, izquierda, derecha, Y, B, A, X.
➾ Quita la pausa ➾ Donde antes estaban las vidas ahora debe decir 'Mutek'.
El truco está hecho.

Los dedos arden, la vista se cansa, pero las ganas de jugar siguen. Seguro que a todos vosotros os pasa lo mismo. De momento y por esta vez, vamos a tomarnos todos un pequeño respiro, para que nadie diga que estamos del todo enganchados con la consola.

**Nos vemos el mes que viene.**

Moisga Krugger.

## CODIGOS GAME GENIE
■ THE FLINTSTONES (NES)

- **SXOEAEUK** ...... Vidas infinitas.
- **LVEALOZA** ....... Empezar con 99 monedas.
- **PEEAPAA** ......... Empezar con el tirachinas.
- **ZEEAPAA** ......... Empezar con el hacha.
- **GEEAPAA** ......... Empezar con una bomba.
- **YEXVLZIE** ......... 15 monedas cada recogida.
- **ZEXVLZIA** ......... 2 monedas cada recogida.
- **AAKEETLA** ....... Tirachinas no gasta monedas.
- **AAKEOTLA** ....... Hacha no gasta monedas.
- **AAKEXVZA** ...... Bomba no gasta monedas.
- **AAVEYPZE** ....... Empezar con 9 vidas.

# ELECTRONICA *fácil*

Nº 4/1992 650 ptas.
(Canarias 650 ptas.)

Incluye circuito impreso

## CURSO DE ELECTRONICA DIGITAL
Operaciones con puertas lógicas

## QUE ES COMO FUNCIONA
Componentes del ABS

## MONTAJE
Controlador de luces para árbol de Navidad




## TRUCOS Y APLICACIONES
Símbolos de componentes acti

TODOS LOS MESES EN SU QUIOSCO



# LA TIERRA DE LAS CONSOLAS

En el número pasado se nos pasó felicitaros por haber salido victoriosos de los siempre temidos exámenes de febrero. Para los que los hayáis superado con éxito, nuestras más sinceras felicitaciones, para los que no, Lauaco, (palabra mágica de efectos milagrosos en nuestros oídos, capaz de alegrar un día o de transformar un verano en algo mágico, haced la prueba). En fin, lo malo de los exámenes es que son como el Telediario, siempre a la misma hora y cuando menos te apetece que te den noticias desagradables.

Afortunadamente, nuestra consola está siempre dispuesta a aliviar nuestros duros días escolares, de instituto, universitarios o de trabajo (cada cual se aplique la definición que más se ajuste a su caso).

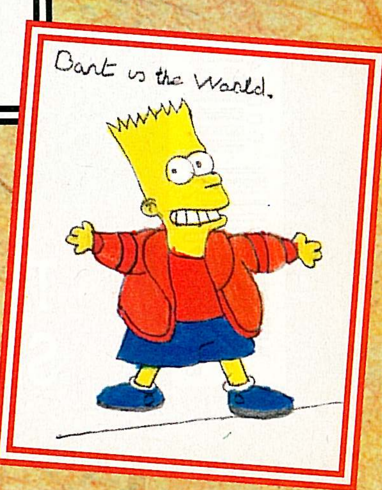
Las cartas siguen llegando y hemos notado una cierta tendencia a recibir notas y saludos a vuestros amigos, por lo que a partir de ahora publicaremos todos los saludos personales, preferencias, gustos, discos favoritos, grupos de música, etc.

Por último, esperamos que no os pase inadvertida la llegada a estas páginas de un nuevo amigo que esta dispuesto a intentar arrancaros cada mes una estupenda sonrisa consolera. Se trata del locuelo de Pipo D2 Rapidos, intrepido consolero donde los haya, cuyas aventuras y desventuras van a amenizar a partir de este número las paginas de Super Consolas.

Pluto ha perdido su regalo.
Alludale a buscarlo

**JESSICA GIL**, de Murcia nos manda un par de dibujos para que se los publiquemos.

La carta es verdaderamente corta, sólo el dibujo y la dirección, seguro que la próxima vez nos cuenta algo



**DAVID GARCIA,** de Zaragoza, nos manda un truco para Super Mario Bros. En la pantalla 4-2, cuando bajan las barras debes saltarlas al igual que los tres bloques. Luego te pones debajo de los dos bloques que hay a la derecha y saltas.
Aparecerán dos bloques sobre los que puedes subir. Cuando estés encima golpeas el tercer bloque y aparecerá una planta que sube al cielo. Subes por ella y coges las monedas. Aparecerán monedas y luego macetas con plantas carnívoras.
Cuando desaparezcan, podrás elegir entre la pantalla 6-7-8. Un gran truco.




Este més teníamos guardada esta portada de reserva por si había problemas con la otra. Nos la ha enviado **Jordi Rivas** desde Barcelona, que también nos cuenta que tiene una consola Mega Drive y la Game Gear. Sus hobbies son jugar al balonmano, a las consolas y dibujar. Bien hecho.

# •••••PIPO D2 RAPIDOS•••••



**Daniel** (a secas porque no mandó ni apellidos ni dirección) de Oviedo nos manda otra portada alternativa íntegramente dedicada a Sonic y Sega, se nota que le gusta. Sobre la revista opina que le gusta mucho la sección 'Primera Plana', y algo menos los mapas. Es curioso.




**Rafel Gelo Cabezón,** desde Sevilla, nos envía un sensacional truco para el no menos estupendo SOLAR JETMAN, de Nintendo. Si en la pantalla de passwords, introducís todas las letras con 'Q', comenzaréis en la fase de bonus del nivel 10. ¿Genial, no?

**Victor Castillo Rodriguez** nos envía un dibujo de los Lemmings y saludos para todos los lectores de esta revista. Gracias chico.




Bueno, una vez más llega la hora de despedirnos. Tan sólo queda recordaros que si queréis participar en esta sección deberéis mandarnos vuestras colaboraciones en un sobre a la siguiente dirección:

LA TIERRA DE LAS CONSOLAS.
SUPER CONSOLAS.
Pza. Ecuador 2. 1º B
28016 MADRID

# ¡SUPER OFERTA DE SUSCRIPCION!

**SUPER CONSOLAS**

**Suscribiéndote ahora a SUPER CONSOLAS podrás recibir gratuitamente un CARGADOR DE PILAS, (sólo para pilas Nikel-Cadmio).**

**Con este aparato podrás recargar tus pilas, (Ni-Cd) un montón de veces, ahorrándote candidad de dinero.**

**EL CARGADOR SIRVE PARA CUALQUIER TAMAÑO DE PILAS (Ni-Cd).**

**¡No dejes pasar esta oportunidad!**

**Tu eliges...**

**RECARGADADOR MAXIM O EL 20% DE DESCUENTO**






## SUSCRIPCIONES

**Por teléfono: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08**

**Por fax: 457 93 12**

SUPER CONSOLAS te ofrece esta super ocasión válida hasta el 31/Marzo/1993, ó agotamiento de existencias. Si no quieres quedarte sin tu CARGADOR date prisa y envíanos el cupón de suscripción cuanto antes.

## SUPER CONSOLAS BOLETIN DE SUSCRIPCION

Si deseo recibir los próximos 12 números de SUPER CONSOLAS por 3.300 Ptas. (IVA incluído y gastos de envío) y la oferta descrita en el cupón.

Nombre ______ 1er apellido ______
2º apellido ______ Domicilio ______ Nº: ___ Piso: ___
C.Postal: ______ Ciudad: ______ Provincia: ______
Edad: ______ Profesión : ______ Teléfono: ______
Firma:

Deseo recibir el CARGADOR ☐ o prefiero el 20% de descuento ☐

FORMA DE PAGO
Contrareembolso Adjunto cheque a favor de Editorial Nueva Prensa S.A.
Giro Postal Nº ......

Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador 2, 1ºB 28016 Madrid Tel.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Fax: 457 93 12 Suscripciones por tel.: 457 53 02; 457 02 03 y 457 56 08 Suscripciones por fax: 457 93 12 *Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 31/3/93. La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.

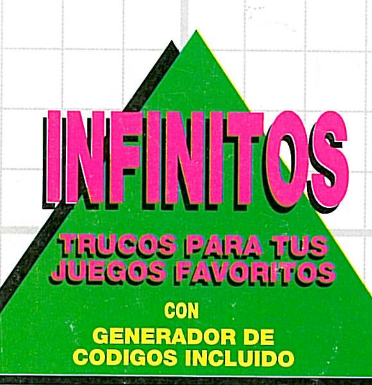
# ¡¡SERAS INVENCIBLE!!




***DISPONIBLE:**

SUPER NES
MEGADRIVE
NES
GAME BOY

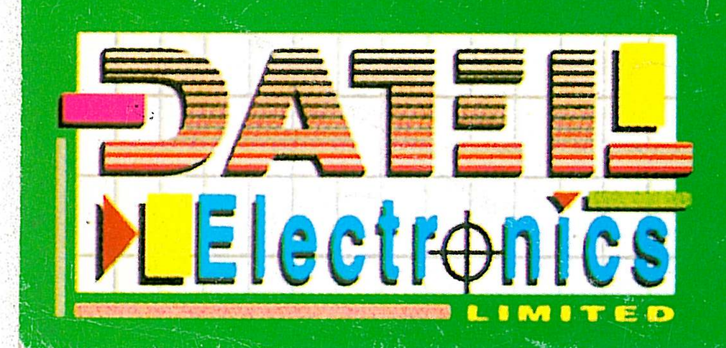
Sólo imagina, vidas infinitas,energía ilimitada, potencia sin límite o fuel y armamento extra. Conviertete en invencible con el cartucho Action Replay para tu **CONSOLA**.




Es muy fácil de usar - introduce el código para el juego que estás utilizando y ya está. Ahora podras jugar hasta alcanzar niveles que ni siquiera sabías que existían.

***PRO VERSION ACTION REPLAY*** tiene incluído un **GAME TRAINER** que te permitirá buscar tus propios trucos para todos tus juegos...
**MAS ENERGIA, VIDAS, NIVELES...**

ACTION REPLAY NO ESTA DISEÑADO, MANUFACTURADO, DISTRIBUIDO O AVALADO POR NINTENDO Y SEGA




SUPER NES, NES, GAME BOY ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC.
SEGA, MEGADRIVE IS TRADEMARKS OF SEGA.




División SOFTWARE

Marqués de Monteagudo, 22 bajo
Teléfs. 361 04 32 - 361 05 29
Fax: 361 26 06
28028 MADRID